GAME

天下御免

GAME MANUAL

本ソフト「天下御免」は、江戸時代前〜中期の、平穏で文化の栄えた時代を背景に、江戸の豪商の人生を体験する、シミュレーションゲームです。

十種類の問屋の中から自分のプレイする問屋を一つ選ぶところからゲームはスタートします。それぞれの問屋には、すでにお店（おたな）を開いているライバルが四店ずつあり、そこに自分が新たなお店を開いて参入していくことになります。

お店を開いたばかりの時は、売る商品がありませんし、働く人もいません。
まずは、店で働く奉公人と、人を紹介してくれる世話人を雇います。商品を仕入れるために、船を造って船頭を雇うことも忘れてはいけません。
最初は堺の港からしか商品を仕入れられません。産地から直接仕入れるには、幕府の勘定奉行や諸藩の家老の、港の寄港許可が必要です。
そのためには、賄賂を送って相手と親密になることが重要になります。この時代、それは商売を成功するためには当たり前のことで、悪いことではありません。

真面目に商売をすること以外にも、このゲームにはいくつもの楽しみ方があります。
店の仕事は大番頭に任せて、自分は博打場に通い詰めたり、吉原に長逗留したりと、遊び呆けることもできます。温泉に湯治に出かけてもいいでしょう。
同じ商売をするにしても、抜け荷をおこなってご禁制の品を売りさばいたり、商売敵を暗殺したりと、悪徳商人の道を歩むのも面白いかも知れません。
また、歴史の授業で学んだ人や事件に出会ったり、時代劇でお馴染みの場面を体験することもあるでしょう。

立派な大店（おおだな）にのし上がることだけが目標ではありません。堅実な商人として生きるのも、派手にお金をばらまいて江戸の人気者になるのも、プレイヤーであるあなたの自由です。
一代限りの豪商の人生を好きなように生きること。これがこのゲームの目標です。

★マニュアルの構成
本マニュアルは、以下のように構成されています。

第１章：PC98シリーズリファレンス　P１～P20
パッケージの製品概要、対応機種、ハードディスクへのインストール、ゲームの起動、トラブル対策など、本ソフトを購入してからゲームを始めるまでの説明がされています。
全ての方が必ず通してお読みください。

第２章：画面の構成と基本的な操作方法　P23～P33
基本画面の情報内容と、頻繁におこなう操作についてのみ説明しています。とにかく早く遊びたいという方は、ここまで読めばゲームがプレイできます。

第３章：ゲームの流れとプレイの手引き　P35～P49
ゲームの進行について、操作方法を交えながら説明しています。初めてプレイする場合は、この章及び文中の参照ページを読みながら、実際にプレイしてみることをお薦めします。

第４章：各コマンドの解説　P51～P124
ゲーム中のコマンドの一つ一つについて、詳しく説明しています。最初から全てのコマンドを把握する必要はありませんので、プレイ中、疑問に感じた部分があれば、その都度参照すると良いでしょう。

CONTENTS

第１章：PC98シリーズリファレンス

第２章：画面の構成と基本的な操作方法

第３章：ゲームの流れとプレイの手引き

第４章：各コマンドの解説

第1章
PC9800シリーズリファレンス

製品概要

内容物の確認

パッケージには以下の物が入っています。よく確認してください。

ゲームマニュアル（この小冊子です）	1冊
付録	1冊
ユーザー登録葉書	1枚
フロッピーディスク	
SYSTEM DISK	1枚
USER DISK MASTER	1枚
VISUAL DISK	1枚

注：付属のフロッピーディスクにはデータの書き込みはいっさいおこないません。ライトプロテクトシールを剥したり（5インチ）、ノッチを閉じたり（3.5インチ）しないでください。

ユーザー登録のお願い

パッケージ添付のユーザー登録葉書に必要事項をご記入の上、ご返送をお願いします。当製品のユーザーとして登録させていただきます。

以前に当社のゲームをご購入いただいてユーザー登録をされている場合でも、ご返送をお願いいたします。サポートサービスの都合上、製品毎に登録処理をしております。

ユーザー登録をされていませんと、ディスクを破損した場合や、マニュアルを紛失した場合などのサポートを、お受けすることが出来ません。また、ユーザー登録をしていただきますと、新製品のご案内など数々の特典がございますので、是非、登録していただきますよう、お願いいたします。

動作環境

このソフトは以下の環境で動作するように設計されています。

■パソコン本体

●対応機種

NEC

ＰＣ－9801VX／UX／RX／RS／RA／EX／ES／RL／DX／DS／DA／FX／FS／FA／CS／GS／US／BX／BS／BA／H98

ＰＣ－9821／Ae／As／Ap／Be／Bs／Bp／Ce／Cs／NE

98NS／NSE／NST／NSR／NSL／NC／NA／NAC

EPSON

PC286X／UX／VF／VG／VS／VX／VJ

PC386／V／VR／S／G／GE／GS／M／P／LS／W／AR

PC486GF／GR／GR＋／GRS／P／SE／SR／HX／HG

※ハイレゾモードのある機種は、ノーマルモードでご利用ください。
※80386CPU16MHZ以上の搭載機種を推奨します。
※CPUに8086、V30相当を使用している機種では動作しません。
※CPUの差し替え、クロックアップ等、パソコン本体のメーカー保証外の改造をおこなっている場合の動作保証はいたしません。また、この件に関するご質問はお受け付けできません。

PC9801VX／UX／RX／RS／RA／EX／ESには、それぞれの本来の機能を発揮するためのCPU－80286、80386－の他に、9801VMの互換CPU－V30－を搭載しています。

V30を使用していると天下御免は動作いたしませんので、パソコンの動作モードはそれぞれの本来のCPUを使用するモードに設定してください。

ディップスイッチの３－８をONにすると本来の動作モードになります。

詳しくはパソコン本体のマニュアルをお読みください。

■メインメモリ

パソコン本体内に640KBのメインメモリが必要です。
パソコン本体リセット時に、
「MEMORY　640KB＋1024KB」（98シリーズの場合）
「MEMORY　CHECK　640KB
EXTEND　RAM　　1024KB」（エプソンシリーズの場合）
の様に表示されたときの、アンダーラインの部分が、メインメモリです。この部分が640KB必要です。

■マウス

バスマウスが必要です。シリアルマウスでは動作しません。

■ディスプレイ

400ラインアナログカラーディスプレイが必要です。
※液晶モノクロ8階調ディスプレイに対応するモードがあります。
※液晶モノクロ8階調ディスプレイは、リバースモードでご使用ください。

■フロッピーディスクドライブ

連続した同一メディア（3.5インチもしくは5インチ）の2HDタイプフロッピーディスクドライブが2ドライブ必要です。
※2HDフロッピーディスクタイプのRAMドライブに対応しています。
※ハードディスクにインストールする場合は、1ドライブで使用できます。

■ハードディスクドライブ

1区画の空き容量が6MB（メガバイト）以上ある、ハードディスクドライブが必要です。
注：MS－DOS　Ver.3.30/3.30A/3.30B/3.30C/3.30D/5.0/5.0Aのいずれかがすでにハードディスクにインストールされていることが必要です。
※MS－WINDOWSには対応しておりません。MS－WINDOWS内からの起動はできません。

あると便利な機器

■FM音源

FM音源が接続（もしくは内蔵）されていれば、FM音源を使用した音楽が楽しめます。

対応FM音源

NEC　PC－9801－26K
　　　PC－9801－73（26K互換機能）
　　　PC－9801－86（26K互換機能）
パソコン本体内蔵のFM音源（26K互換機能）

■MIDI音源

MIDI音源が接続されていれば、MIDI音源を使用した高品質の音楽が楽しめます。

MIDI音源を接続するには専用インターフェース、MIDIケーブル、再生装置（アンプ、スピーカー、ヘッドホンなど）が必要です。対応機種は下記の通りです。下記の音源とインターフェースが本体に装着されていれば、MIDI音源を使用した高品質の音楽が楽しめます。

1　対応MIDI音源
　ROLAND社
　　LA音源MIDI
　　　MT－32, CM－32L, CM－64
　　GS音源MIDI
　　　SC－33, SC－55/MKⅡ, CM－300, CM－500

2　対応MIDIインターフェース
　ROLAND社　MPU－PC98, MPU－PC98Ⅱ
　三鈴エリー社　EMU－98

※上記以外の製品での動作は保証いたしません。また、この件に関する質問はお受け付けできません。

RS－232Cに接続するタイプのMIDIインターフェースには対応していません。

SC－55等、音色をユーザー定義できる機種を天下御免で使用すると、ユーザー定義されている音色は消えてしまいますので、注意してください。

CM－500をご使用の場合は、モードCに設定してください。

MIDIとFM音源の両方が接続されていて、MIDIを使用する場合、FM音源は効果音だけを出力するようになります。

ゲームの準備

フロッピーディスク2ドライブ

特に事前に準備することはありません。
ユーザーディスク用に、内容を消去しても構わないフロッピーディスクを1枚用意し、「ゲームの始め方」にしたがって、ゲームを始めてください。

フロッピーディスク1ドライブ+RAMドライブ(NOTEタイプ等)

2HDフロッピーディスクタイプのRAMドライブを、「SYSTEM DISK」として使用します。
※以前にRAMドライブに入っていた内容は消えてしまいます。必要であれば、バックアップを取っておいてください。
※RAMDISKドライバで増設RAMをRAMディスクにしても使用できません。

①ユーティリティメニュー等で、パソコン本体のモードを以下のように設定してください。

●RAMドライブ用メモリの使用	RAMドライブとして使用
●システム起動装置の指定	RAMドライブ
●第1ドライブの指定	RAMドライブ
●RAMドライブライトプロテクト	しない
●LCD(液晶画面)の設定	リバースモード

※ユーティリティメニューについては、各パソコン本体添付のマニュアルを参照してください。98NOTEシリーズでは、「HELP」キーを押しながらリセットすると、ユーティリティメニューになります。

②設定終了後、フロッピーディスクドライブに「SYSTEM　DISK」を入れて、ユーティリティメニューの「FD→RAMコピー」等で、「SYSTEM DISK」の内容をRAMドライブにコピーしてください。
　RAMドライブが「SYSTEM　DISK」として使用できるようになります。

③ユーザーディスクを作成します。「USER　DISK　MASTER」と、内容を消去しても構わないフロッピーディスクを、以下のように用意してください。

●USER　DISK　MASTER　　ライトプロテクトする（購入時のまま）

●用意したディスク　　ライトプロテクトしない

④ユーティリティメニューの「FD→FDコピー」等で、「USER　DISK MASTER」を、用意したディスクにコピーしてください。
　コピーしたディスクは以後、プレイ途中のデータをセーブする、「ユーザーディスク」になります。
※ユーザーディスクはゲーム中にも作成できます。

⑤ユーザーディスクの作成が終了すれば、ゲームの準備は完了です。
　「ゲームの始め方」にしたがって、ゲームを始めてください。

※他のアプリケーションソフトでRAMドライブを使用すると、RAMドライブの中の「SYSTEM　DISK」の内容は消えてしまいます。
　再度、天下御免をプレイするときは、もう一度「SYSTEM　DISK」をRAMドライブにコピーしてください。

ゲームの準備

ハードディスク

天下御免をハードディスクでプレイするには、フロッピーディスクに入っているゲームプログラムやゲームデータをハードディスクにコピーする作業が必要です。これをインストールと呼びます。
以下にインストールの方法を記載してありますので、一度最後まで全て読み終えてから実際の作業に入ってください。

●使用方法、手順などを間違えると、すでにあるプログラム・データなどを失う可能性もあります。
その際、当社では責任を負いかねますので、特に重要な仕事にハードディスクをご使用になっている方は、事前にバックアップを取っておく等、十分な保護措置をおこなってからインストールすることをお薦めします。

●当社が推奨する以外の方法によるインストール及び起動についての保証は、一切いたしません。また、それによる誤動作や破損について、当社では一切の責任を負いません。

●以降の説明文の中で分からない言葉があったり、言葉は分かっても作業が理解できなかった場合は、そのまま実際の作業に移らずに、MS－DOS、パソコン本体、ハードディスクのマニュアルをしっかり読むか、お近くのパソコンにくわしい方によく聞いて、不明な点を充分に理解してから実際の作業に移ってください。
ハードディスクとMS－DOSを使用する上で必要最低限の知識ですので、この機会にしっかりと操作を把握しておくことが望ましいでしょう。

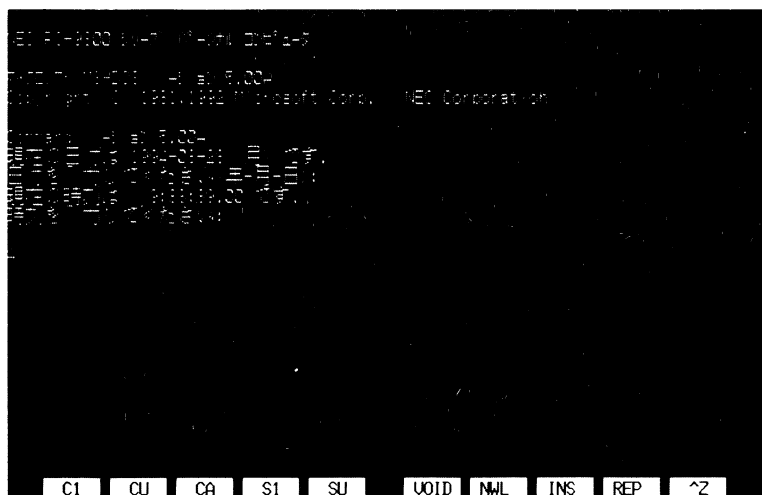
●天下御免をインストールするためには、すでにハードディスクにMS－DOSがインストールされていなければなりません。
新たにハードディスクをお買い上げになられた方は、まずハードディスク及びMS－DOSのマニュアルを読んで、ハードディスクにMS－DOSをインストールしてから天下御免のインストールをおこなってください。

●ハードディスクの空き容量が最低６Mバイト以上必要です。

※６Mバイト＝6144Kバイト＝6291456バイトです。
※SASIタイプなど旧式のハードディスクによっては、６MB以上の容量を必要とする場合があります。

ここで意味する空き容量とは、ハードディスク全体の空き容量ではなく、ハードディスク内の１つのパーテーション（区画ドライブ）の空き容量のことです。

１台のハードディスクをいくつかのパーテーションに分けて使用している場合、そのうちの１つのパーテーションに６MBの空き容量が必要です。(空き容量はMS－DOSのCHKDSKコマンドの、使用可能ディスク容量で確認できます)

●天下御免が対応しているドライブはPドライブまでです。それ以上のドライブは使用できませんので、ご注意ください。

●インストール作業はすべてキーボードからの入力でおこないます。

●NOTEタイプをご使用の場合は、第１ドライブ、起動ドライブをFDドライブに設定してください。

■インストールの手順

①周辺機器(ディスプレイ、ハードディスク)、パソコン本体の順に電源を入れ、ハードディスクからMS－DOSを起動してください。
ここでMS－DOSのコマンドライン以外の状態になっている場合（自動的にワープロソフトが起動していたり、メニューソフトが起動していたりする場合）は、それらを終了して、MS－DOSのコマンドラインの状態にしてください。

注：MS－WINDOWSをご使用の場合も、WINDOWS内のDOSプロンプトからではなく、WINDOWSを終了してMS－DOSに戻って操作してください。

このような画面を、MS－DOSのコマンドラインといいます。

②内容を消去しても構わない、市販のフロッピーディスクを１枚用意して、システム付きフォーマットをおこない、MS－DOSの起動ディスクを作成してください。
作成したディスクを以後、天下御免用「起動ディスク」と呼びます。
※システム付きフォーマットの意味が分からない方は、MS－DOSのマニュアルの「FORMAT」の項目をよくお読みください。

例：MS－DOSのコマンドラインから、
FORMAT↵
と入力すると、フォーマットプログラムが始まります。

装置名	フロッピーディスク
装置番号	起動ディスクにするためのフロッピーディスクを入れたドライブ
システム	転送する
媒体	2HD（1MB）FD

を選んで、実行してください。(ボリューム名を入力する必要はありません)

③作成した「起動ディスク」をフロッピーディスクの第一ドライブに入れて、リセットしてください。フロッピーディスクからMS－DOSを起動します。
注：ここでハードディスクからMS－DOSを起動していると、インストールが出来ませんので注意してください。

④フロッピーディスクからMS－DOSが起動したら、何度か↵キーを押して、コマンドプロンプト
A＞■
が表示された状態にしてください。
（　＞■　をコマンドプロンプトと言います）

⑤「起動ディスク」を取り出して、天下御免のVISUAL　DISKと入れ替えてください。

⑥以下の文の、アンダーラインの部分を入力してください。インストールプログラムが始まります。

<u>A＞INSTALL↵</u>

⑦インストールできるドライブが表示されます。FREEがそのドライブの空き容量、USEがインストールに使用する容量です。(使用容量はハードディスクの種類や設定によって変化します)
インストールするドライブのアルファベットを入力してください。

「インストールできるハードディスクはありません」と表示された場合は、ハードディスクの空き容量が足りません。インストールできるだけの空き容量（約6MB）を確保してから、もう一度最初からやり直してください。

⑧選択したドライブに、天下御免用のサブディレクトリ「EDO」を作成します。ディレクトリ名を変更する必要がなければ、[Y] を入力してください。

※同じ名前のディレクトリがなければ、変更しないでください。変更するときも、ルートのすぐ下以外には作成しないでください。

⑨フロッピーディスクの内容をハードディスクにコピー（インストール）します。

画面の指示通り、VISUAL　DISKを抜いて、SYSTEM　DISKと入れ替え、[Y] を入力してください。

インストールが始まります。

⑩順番に、USER　DISK　MASTER、VISUAL　DISKのコピーをおこないます。画面の指示にしたがって、ディスクを入れ替えてください。

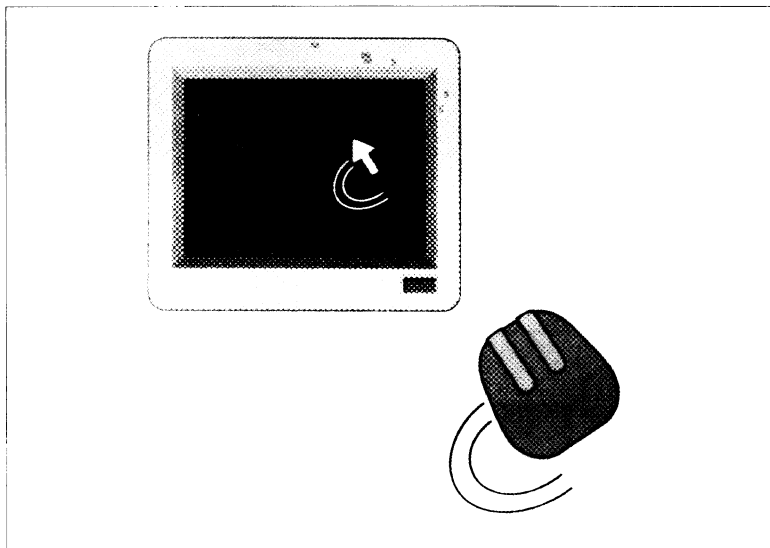
⑪VISUAL　DISKのコピーが終了すると、MS－DOSのコマンドラインに戻ります。これでインストールは完了です。

「ゲームの始め方」にしたがって、ゲームを始めてください。

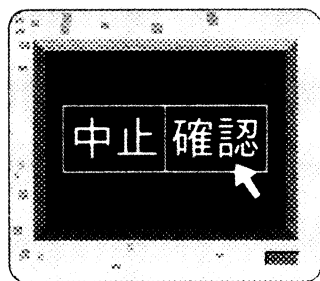
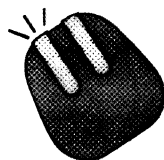
マウスの使い方

このゲームはパソコンへの入力をマウスでおこなうように設計されています。マウスが接続されていないとプレイできません。

カーソル

マウスを動かすと画面上の矢印が一緒に動きます。この矢印をマウス［カーソル］と呼びます。

クリック

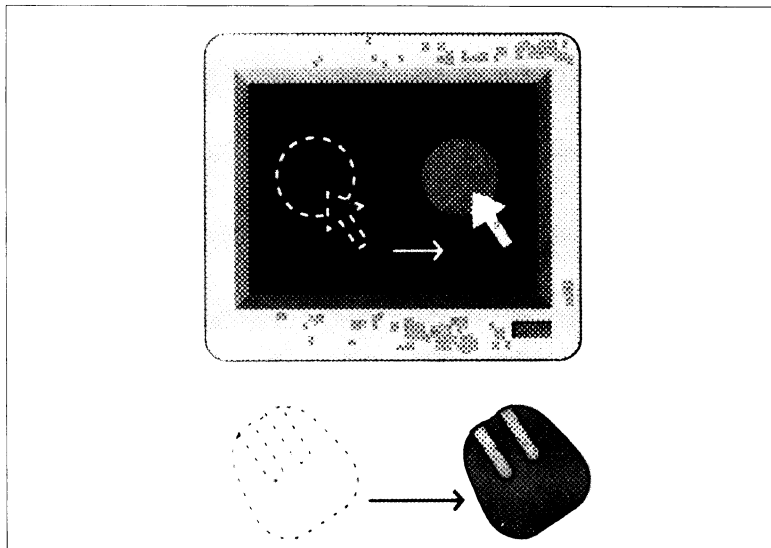
カーソルを目的のものの上に合わせて、マウスの左ボタンを押してすぐ放すことを［クリック］と呼びます。
クリックすることで、コマンド（機能）の選択、決定がおこなえます。
基本的に、クリックできる場所はカーソルを重ねると色が変化するので、変化している場所でマウスの左ボタンを押せば、そのコマンドをクリックして実行したことになります。
マニュアルの中の、［・・・・をクリックする］という表現は、以上の操作を意味します。

※なお、［・・・を選ぶ］や［・・・・をおこなう、する］などの表現は、そのコマンドをクリックすることを意味しています。文章表現の上で適した言葉を使っていますが、いずれの場合も「ああ、クリックするんだな」と考えてください。

キャンセル

何かのコマンドをクリックして、ウィンドウが開いていたり、決定を求められているときにマウスの右ボタンを押すと、ウィンドウを閉じたり、指示を取り消すことができます。これを「キャンセル」と呼びます。
コマンドの中には、「取り消し」「いいえ」等の選択肢が用意されているものもありますが、それをクリックしても右ボタンでキャンセルしても結果は同じです。

マウスの使い方

ドラッグ

カーソルを目的のものの上に合わせて、マウスのボタンを押したままマウスを動かし、目的の位置でボタンを離すことを「ドラッグ」と呼びます。
ドラッグすることで、ウィンドウの位置を動かしたり、スクロールバーを動かしたりできます。
マニュアルの中の、「・・・・をドラッグする」という表現は、以上の操作を意味します。

ゲームの始め方

※初めてプレイするときは、まず「ゲームの準備」に記載されている作業をおこなってください。

フロッピーディスク2ドライブ

①周辺機器(ディスプレイ、プリンター、MIDI等)、パソコン本体の順に電源を入れてください。

②Aドライブ（第1ドライブ）に「SYSTEM　DISK」を入れて、リセットしてください。
注：SYSTEM　DISKはバックアップコピーできません。パッケージに入っていたオリジナルのSYSTEM　DISKを使用してください。

③初期設定画面が表示されます。

「モニタ」	アナログカラー モノクロ8階調
「プリンタ」	PR201 ESC／P なし
「音源」	FM音源 LA音源（MT32系列MIDI） GS音源（GS規格MIDI）

それぞれにご使用の環境を選んでください。
※音源の設定はMIDIインターフェースが接続されている場合のみ表示されます。
※GS音源を選んだ場合、SC－55など音色をユーザー定義できる機種の場合、定義してある音色はクリアされます（消える）ので注意してください。

④オープニングの選択になります。
　オープニングを見る場合は、Bドライブ(第2ドライブ)に「VISUAL DISK」を入れて、画面の指示に従ってください。オープニングデモがおこなわれます。

⑤スタートメニューが表示されます。
「ニューゲーム」
　最初からゲームをプレイします。始めてプレイする場合は、必ずこちらを選んでください。
　問屋の選択画面になります。10種類の問屋の中から、プレイしたい問屋を選んでください。
　各問屋の特徴は、別冊の「設定資料」に記載されています。参考にしてください。

ゲームの始め方

ゲームが始まったら、まずユーザーディスクを作成してください。

「ロードゲーム」
前回セーブした続きからゲームを再開します。
Bドライブ（第2ドライブ）にユーザーディスクを入れて、画面の指示に従ってください。

⑥ゲームが始まったら、「2章以降」を参考にしてプレイしてください。

フロッピーディスク1ドライブ＋RAMドライブ（NOTEタイプ等）

①周辺機器（ディスプレイ、プリンター、MIDI等）、パソコン本体の順に電源を入れてください。

②フロッピードライブに「SYSTEM　DISK」を入れて、リセットしてください。
注：SYSTEM　DISKはバックアップコピーできません。パッケージに入っていたオリジナルのSYSTEM　DISKを使用してください。

③初期設定画面が表示されます。

「モニタ」	アナログカラー
	モノクロ8階調
「プリンタ」	PR201
	ESC／P
	なし
「音源」	FM音源
	LA音源（MT32系列MIDI）
	GS音源（GS規格MIDI）

それぞれにご使用の環境を選んでください。
※音源の設定はMIDIインターフェースが接続されている場合のみ表示されます。
※GS音源を選んだ場合、SC－55など音色をユーザー定義できる機種の場合、定義してある音色はクリアされます（消える）ので注意してください。

④オープニングの選択になります。
オープニングを見る場合は、フロッピードライブに「VISUAL DISK」を入れて、画面の指示に従ってください。オープニングデモがおこなわれます。

⑤スタートメニューが表示されます。
「ニューゲーム」

最初からゲームをプレイします。始めてプレイする場合は、必ずこちらを選んでください。
問屋の選択画面になります。10種類の問屋の中から、プレイしたい問屋を選んでください。
各問屋の特徴は、別冊の「設定資料」に記載されています。参考にしてください。

「ロードゲーム」
前回セーブした続きからゲームを再開します。
フロッピードライブにユーザーディスクを入れて、画面の指示に従ってください。

⑥ゲームが始まったら、「2章以降」を参考にしてプレイしてください。

ハードディスク

①周辺機器（ディスプレイ、ハードディスク、プリンター、MIDI等）、パソコン本体の順に電源を入れてください。

②Aドライブに「起動ディスク」、Bドライブに「SYSTEM　DISK」を入れて、リセットしてください。
注：SYSTEM　DISKはバックアップコピーできません。パッケージに入っていたオリジナルのSYSTEM　DISKを使用してください。
※フロッピーディスクドライブが1ドライブの場合は、フロッピーディスクドライブに「起動ディスク」を入れてリセットし、画面の指示に従って「SYSTEM　DISK」に入れ替えてください。

③初期設定画面が表示されます。

「モニタ」	アナログカラー
	モノクロ8階調
「プリンタ」	PR201
	ESC／P
	なし
「音源」	FM音源
	LA音源（MT32系列MIDI）
	GS音源（GS規格MIDI）

それぞれにご使用の環境を選んでください。
※音源の設定はMIDIインターフェースが接続されている場合のみ表示されます。
※GS音源を選んだ場合、SC－55など音色をユーザー定義できる機種の場合、定義してある音色はクリアされます（消える）ので注意してください。

④オープニングの選択になります。

⑤スタートメニューが表示されます。
「ニューゲーム」
　最初からゲームをプレイします。始めてプレイする場合は、必ずこちらを選んでください。
　問屋の選択画面になります。10種類の問屋の中から、プレイしたい問屋を選んでください。
　各問屋の特徴は、別冊の「設定資料」に記載されています。参考にしてください。

「ロードゲーム」
　前回セーブした続きからゲームを再開します。
　セーブデータの入っているドライブを選んでください。(通常はハードディスクですが、フロッピーディスクのユーザーディスクを作成している場合、ユーザーディスクをフロッピードライブに入れて、そのドライブを選んでください)

⑥ゲームが始まったら、「2章以降」を参考にしてプレイしてください。

ハードディスクから起動するには
注：この囲み内の内容に関するご質問には、一切お答えできませんので、ご了承下さい。

　起動用ディスクを使わずに、ハードディスクからMS－DOSを起動し、そこからゲームを始めるには、天下御免用のサブディレクトリ（EDO）に移って、その中の「START．BAT」を実行すれば、ゲームが起動するようになっています。
　ただし、インストールをするためには、絶対に起動用ディスクを作成し、そこから起動する必要があります。
　buffer数が多かったり、デバイスドライバなどが登録されていてフリーエリアが減少している場合、Out　Of　Memoryになってゲームが起動しません。
　天下御免は、基本的に555KB（568320バイト）のフリーエリアがあれば動作するようになっていますので（起動用ディスクのCONFIG．SYSを参照）起動しない場合は、デバイスドライバを外し、BUFFERSを減らせば起動します。
　また、386以上のCPUとMS－DOS　Ver 5 をご使用の場合は、HIMEM．SYSを使用してフリーエリアを広げることもできます。
※フリーエリアとは、増設RAMなどを含めた全メモリ容量のことではありません。
　CHKDSKコマンドで表示される使用可能メモリのことです。
　ただし、CONFIG．SYSを書き換えると、他のソフトが起動しなくなる可能性もありますので、MS－DOSの知識に自信のない方にはお薦めできません。(上記の説明が理解できない方はご遠慮ください)
　ゲームのためにCONFIG．SYSファイルを書き換えて起こった問題に関しては、保証対象外とさせていただきますので、書き換えをおこなう場合は、お客様各自の責任においておこなってください。
　起動用ディスクからの起動についてのみ、サポートさせていただきます。

正常に動作しない場合

マニュアルに従って操作しても正常な動作をしない場合、まず以下の点をお確かめください。

全く画面が出ない

●ご使用のパソコンの機種は、パッケージに記載されている対応機種と一致していますか？
パッケージ､マニュアルに記載してある機種名を確認してください。記載のないハードでの動作保証はしておりません。
●ディスプレイや本体の電源を入れ忘れていませんか？
●電源プラグはコンセントにしっかり差込んでありますか？
パソコン本体と、使用する周辺機器が確実に接続されていて、すべての電源が入っているかどうか、確認してください。

ディスクをアクセス（ドライブが稼働する）した後、何も起らない

●メモリ（RAM）は640KB装備されていますか？
ハードウェアの設定で、512KB以上のRAM空間を切り放していると、起動できません。ディップスイッチを確認してください。

DISK I／O ERRORと表示されて、ゲームが起動しない。

●フロッピードライブが汚れている、もしくは故障していることはありませんか？
購入したばかりのハードであったり、他のソフトが起動したとしても、そのドライブが正常に動作しているとは限りません。定期的に、（２～３週間に一度）市販のクリーニングディスクでフロッピードライブのクリーニングをしてください。

タイトル画面がでた後、マウスカーソルが動かない・クリックできない

●ご使用のマウスはバスマウスですか？（シリアルマウスでは動作しません）
●マウスの接続は確実ですか？
●マウスが故障していませんか？

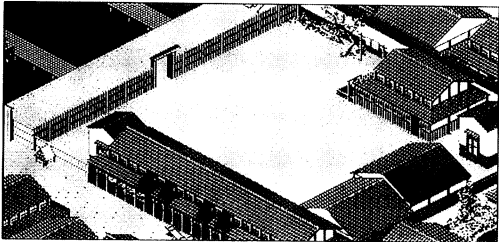
正常に動作しない場合

ハードディスクにインストールができない

●ハードディスクは正しく接続されていますか？使用可能な状態になっていますか？
●ハードディスクの空き容量は十分（6MB以上）ですか？
●天下御免添付のインストールプログラムを使用していますか？
　インストールプログラムを使用しないとインストールできません。
　ハードディスク添付のユーティリティソフトや、MS－DOSのファイルコピーではインストールできません。
●インストールプログラムの指示通りにインストールしていますか？
●フロッピードライブが汚れている、もしくは故障していることはありませんか？
　購入したばかりのハードであったり、他のソフトが起動したとしても、そのドライブが正常に動作しているとは限りません。定期的に、（2～3週間に一度）市販のクリーニングディスクでフロッピードライブのクリーニングをしてください。

ハードディスクにインストールしてゲームを始めると、ゲーム画面にならずに終了してしまう

●ハードディスクからMS－DOSを起動していませんか？
　ハードディスクからMS－DOSを起動すると、デバイスドライバなどの組み込みで、フリーエリアが不足していることがあります。
　正しい起動方法に従って、起動ディスクから起動してください。

　これらが全て正常におこなわれていて、それでも動作しない場合には、ディスクの不良などが考えられます。
　製品の管理には万全を期しておりますが、万一この様な事態になった場合には、たいへん御面倒ですが、本書巻末のユーザーサポートシートにご記入の上、フロッピーディスクを当社までお送りください。不良であれば、新しいものとお取替え致します。
　このとき、まだユーザー登録をされていない方は、登録葉書をご記入のうえ、併せて御返送ください。
　なお、当社が推奨する正規の方法以外によるハードディスクへのインストール及び起動についての保証は、一切いたしません。また、それによる誤動作や破損について、当社では一切の責任を負いません。
　電話でのお問い合せは、土、日、祭日を除く午後1時から午後5時まで受け付けております。
アートディンク　ユーザーサポート係
TEL．043－279－9392
注：ゲーム内容、攻略法等に関するご質問には、お答えできませんのでご了承ください。

第2章

画面の構成と基本的な操作方法

メイン画面の説明

メイン画面の構成は、以下のようになっています。

■暦
現在のゲーム内の暦です。ゲームは、元禄元年弥生の一日から始まります。
■屋号と名前
自分の屋号（名字）と名前です。最初から、「江戸屋元禄」とついていますが、変更もできます。
各種名称の変更→P107
■問屋種類
自分が選んだ問屋の種類が表示されています。
■年齢
自分のゲーム内での年齢です。ゲームは自分が二十歳から始まります。数え年なので、年が改まるごとに一歳増えていきます。
■創業
店を起こしてから何年になるかの表示です。ゲームは創業初年（○年）から始まりますから、ゲーム開始から何年経ったかを表すことになります。
■家紋
自分の家紋（家の紋章）です。最初からついていますが、変更もできます。
家紋を変更→P110

メイン画面の説明

■家族

自分の家族の人数です。最初は独身から始まるので、家族はいません。

■奉公人

店に勤める丁稚や手代、番頭の人数です。

■用心棒

雇った用心棒の人数です。

■蔵の数

持っている蔵の数です。商品は蔵に在庫されます。蔵が多いほど、一度に在庫できる量が多くなります。

■船の数

持っている船の数です。産物はこの船で全国の港から仕入れてきます。

■寄港地

寄港できる港の数です。この港から産物を仕入れることができます。最初は堺（大阪）だけですが、勘定奉行や諸藩江戸家老から許可をもらえれば、寄港地が増えて、各地から産物を仕入れられるようになります。

寄港の許可を願う→P46

家族	なし
奉公人	4人
用心棒	0人
蔵の数	1棟
船の数	2隻
寄港地	1港

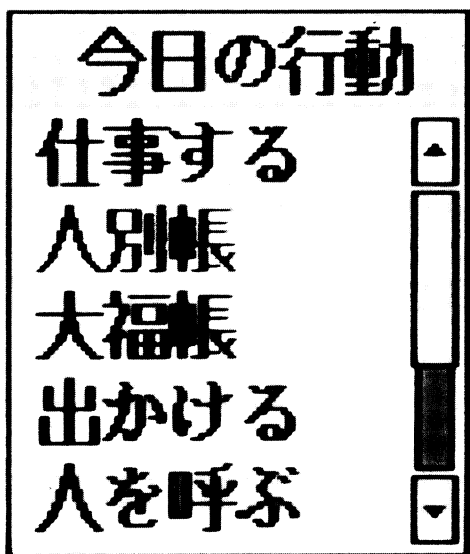
■売上昨日
前の日の商品の販売売上です。
■今月
今月の現在までの売上合計です。
■前月
前の月の売上合計です。
■今年
今年の現在までの売上合計です。
■前年
前の年の売上合計です。
■総在庫量
現在蔵にある在庫の合計です。うちわけは、「大福帳」の「在庫表」で分かります。
在庫表→P77
■総蔵容量
蔵に在庫できる最大容量です。新しく蔵を建てることで、総在庫量を増やすことが出来ます。
蔵を建てる→P97
■借金
現在抱えている、借金の返済額です。利子も含めた、返さなければいけない金額です。借りたときの額ではありません。
■隠金（財布）
自分自身の小遣いです。店の経営と関係ない、個人的な遊びなどには、ここからお金を出すことになります。
毎月、一定の額を金蔵から隠金に移していきます。
金の移動→P101
出かけるときは、表示が「財布」に切り替わります。財布には、隠金から最大で百両まで入れて、持っていくことができます。
隠金が100両以下ならその全額、100両以上なら100両が自動的に財布に移ります。
■金蔵
自分のお店の経営資金です。ここから仕入れのためのお金を出したり、役人に渡す袖の下（賄賂）を出したりします。
金蔵の金が増えていけば、経営は成功していると言えるでしょう。ただし、お金を貯め込むことが、ゲームの最終目標とは限りません。

売上昨日	29両3分1朱	総在庫量	29558貫
今月	90両2分1朱	総蔵容量	100000貫
前月	703両1分2朱	借金	0両
今年	793両3分3朱	隠金	48両
前年	0両	金蔵	3325両3朱

■舞台

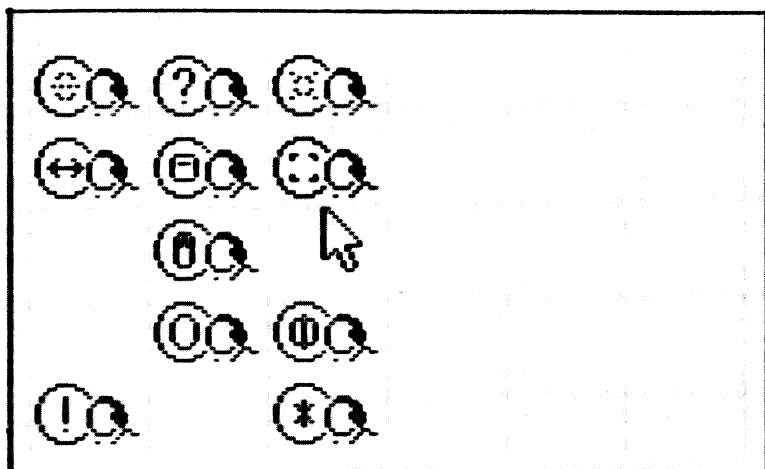
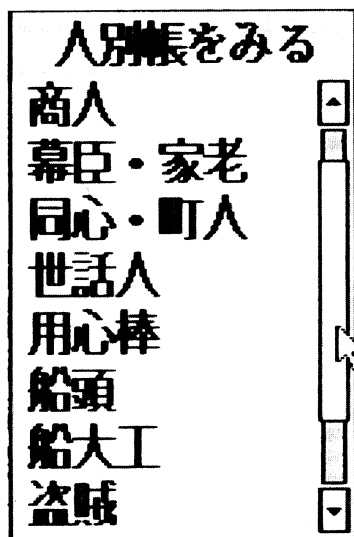
自分の現在の居場所が表示されます。普段は自分の店が表示されていますが、どこかに出かければ、舞台がその場に移ります。

■コマンドウィンドウ

ゲームの操作をするための、さまざまなコマンドが表示されます。コマンドをクリックして選択することで、ゲームは進んでいきます。

■**クイックコマンド**

「からくり」の「仕掛け変更」で、入力方法を「簡易型短縮窓口で入力する」に設定すると、基本のコマンドがアイコン化されてこの部分に、表示されます。

アイコンをクリックするとそのコマンドが呼び出されて、ウィンドウが開きます。コマンドの階層が少なくなるので、馴れてくると操作が楽になります。

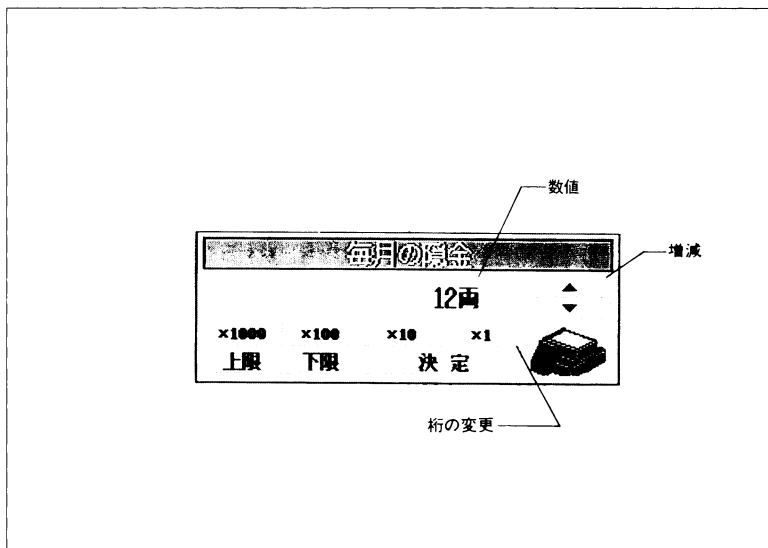
ウィンドウ入力→P104

スクロールバー

コマンドのリストなどがウィンドウ１画面内に表示しきれない場合、ウィンドウの横に「スクロールバー」が付いています。

スクロールバーの上下の３角形をクリックすると、ウィンドウ内のリストがその方向にスクロールして､新たなコマンドが表示されます。

スクロールバーの明るい部分は、現在ウィンドウに表示されている範囲です。この部分をドラッグしても、リストのスクロールができます。１度に大きくスクロールする場合はこの方法が便利です。

数値設定ウィンドウ

金額や数量を設定するときには、「数値設定ウィンドウ」が開きます。ウィンドウの内容と操作方法は、以下のようになっています。

●**数値**
設定する数値が表示されます。

●**増減**
数値の変更をします。上向きの３角をクリックすると数値が増えて、下向きの３角をクリックすると数値が減ります。

●**桁の変更**
数値をどの桁（単位）で増減させるかの設定です。

●**上限**
そこで設定できる最大の数値にします。

●**下限**
そこで設定できる最小の数値にします。

●**決定**
設定した数値で決定します。

●対象

何に対する数値の設定なのかが、シンボル（絵）で表されます。

産物に関することなら、その産物の絵になります。お金に関することなら、そのお金がどこから出されるか（金蔵、隠金、財布）を表します。

第3章

ゲームの流れ

ここでは実際にゲームをプレイしながら、ゲームの進行を説明していきます。読みながら同じようにプレイをすれば、ゲームのだいたいの流れをつかむことができます。
ただし、ここでのプレイの仕方は、ゲームの流れを優先するために、できるだけ自分で操作する部分を減らすように設定しています。決して上手なプレイの見本とは言えません。
ゲームの流れが理解できたら、第四章「各コマンドの解説」を読みながら、もう一度初めからプレイし直すと良いでしょう。

問屋を選ぶ

ニューゲームを始めると、まずどの問屋でプレイするかの選択になります。ここでは扱う品目の少ない酒問屋を選ぶことにします。

世話人を雇う

ゲームが始まったら、まず「人を雇用」を選んで、世話人を雇います。

世話人は引き受けてくれない人もいるので、引き受けてくれる人がいたらその人を雇うことにします。ここでは隠居の光衛門さんを雇用します。

誰であれ、世話人は必ず雇ったほうが良いでしょう。

奉公人を雇う

続いて奉公人を雇います。とりあえず手代を一人雇います。世話人が紹介してくれるので、その者を雇います。

奉公人が一人もいなければ商売ができませんので、奉公人も必ず雇うことにしましょう。

手代を一人雇ったら、マウス右ボタンを何度か押して、「人を雇用」を終了します。ここで一日が経ちます。

大番頭に仕事を委任する

手代を雇ったら、「人を呼ぶ」を選んで、手代を大番頭まで昇格させます。
大番頭は重要な存在なので本来は慎重に決めるべきですが、とりあえず最初に雇った一人を大番頭にしてしまいます。

大番頭にしたら、彼に自分の仕事を任せてしまいます。大番頭を呼んで「仕事を委任」を選ぶと、任せる仕事を設定できます。
ここで「金の移動」以外をすべて任せてしまいます。後で大番頭が何をしたのかを知るために、任せたことはすべて「報告必要」にしておきます。

隠金を増やす

仕事の委任を設定したら、「金の移動」で、毎月の隠金の金額を変更します。これが自分の月々の小遣いになります。

あまり多すぎると奉公人によく思われませんが、ここではそれは考えずに月200両に設定しておきましょう。

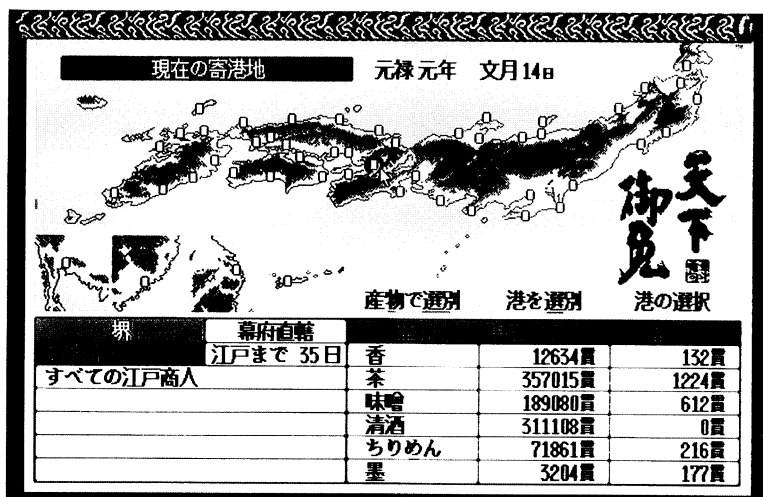
時間を進める

仕事を委任して隠金の設定がすんだら、「仕事する」で時間を進めます。自分も店で働くことで、時間を進めることができます。

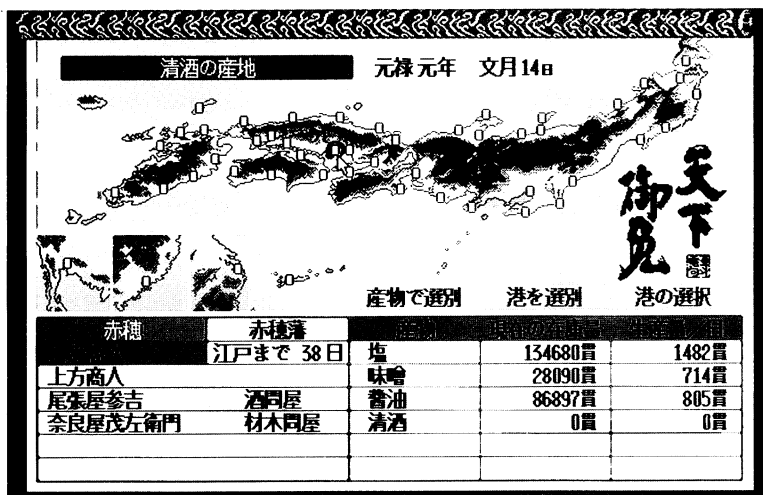
この間に、大番頭がさまざまなことをおこないます。

「停止日を指定」を開くと、いくつか停止する日があらかじめ設定されていますが、すべて通過にしてしまいます。ここでは60日間働くことにします。

時間が進み出すと、大番頭が奉公人や用心棒を雇ったり、船大工に船を造らせたりします。
船が出来上がると、船頭を雇い、産物の仕入れに船を出します。
これらのことは本来自分で操作することですが、仕事を委任しているので、大番頭が代わりにやっています。

月が変わると、金蔵から隠金に、設定した額が移されます。
更に時間を進めると、産物の仕入れに出た船が帰ってきて、蔵に商品が在庫されます。
在庫された商品は、自動的に店から売れていき、売上が立ちます。

交易地図を見る

ここで「大福帳」の「交易地図」を見てみます。初めて交易地図を見たときは、現在の寄港地に色が付いています。

現在の寄港地は堺一ヶ所だけです。堺にはすべての産物が集まっていますから、仕入れられない物はありませんが、堺での仕入れ価格は高いので、どうせなら産地から直接仕入れたいものです。
「産物で選別」で、清酒の産地を探すと、赤穂にはあまり他の商人が寄港していないことが分かります。

そこで、赤穂への寄港権を得るために行動してみます。

寄港の許可を願う

赤穂の港は赤穂藩の管理なので、赤穂藩の江戸家老に許可を求めます。

「出かける」の「諸藩江戸屋敷」から、赤穂藩を出かけ先に選びます。

大番頭が手土産に袖の下を用意してくれますから、一応確認してからお店を出ましょう。

出かけるときに世話人が、紹介状を書いて持たせてくれます。

赤穂藩江戸屋敷に舞台が変わると、家老の大石良雄が現れます。まずは紹介状を渡します。
寄港の許可を願う前に、とにかく手土産を渡します。大石は真面目な人で、なかなか手土産を受け取ってくれませんが、諦めないで受け取ってくれるまで薦め続けます。
ひたすら薦めていれば、どんなに真面目な人でも絶対に受け取ってもらえます。しつこく薦めたからといって、心象を悪くするようなことはありませんから、持っていった手土産は必ず渡してくることが大切です。

手土産を受け取ってもらえたら、目的の寄港の許可を願います。ただし、一度の挨拶ではまず断られてしまいます。
寄港権を得ると決めたなら、毎日通い続けるくらいの粘り強さが必要になります。何度も通い詰めているうちに、相手もだんだんとものわかりが良くなって、手土産をあっさり受け取ってもらえるようになります。

ようやく審議にかけてもらえるようになっても、そのまま放っておいたら、いつまで待っても許可は得られません。実際に寄港権が得られるまで、挨拶を続けます。
また、諸藩に対して影響力の強い、幕府の大目付にも手土産を持って挨拶に行くと良いでしょう。

努力が実って寄港権が得られれば、赤穂藩に船を出して、直接清酒を仕入れられるようになります。
ただし、寄港権が得られたからといってそれきり家老に挨拶に行かなくなると、機嫌を悪くされます。港に圧力をかけられて、仕入れにいってもあまり売ってもらえなくなります。
一度親しくなった人のところには、ときどき挨拶に訪れることが大切です。金の切れ目が縁の切れ目、という言葉を忘れてはいけません。

かわら版を見る

以上で商売上に必要な操作とゲームの流れは摑めたでしょう。

ここで「大福帳」の「かわら版」で、人気商人番付を見てみます。自分は真面目一辺倒にここまで来ましたから、当然人気番付には入っていません。

この後、お店が成長して長者番付で上位に入るようになっても、人気番付には入れません。

人気番付に入るには、もっと気前良くお金を使わなければなりません。大番頭に委任している「冠婚葬祭金額」の委任をやめて、祝い金などを大盤振舞したり、かわら版屋を連れて吉原に遊びに行ったりと、町民の注目を集めるような派手なことをするのも、一つの楽しみ方です。

それでは、「からくり」の「人生をやり直す」で、問屋の選択に戻り、自分なりの遊び方でゲームを楽しみましょう。

第４章

各コマンドの解説

仕事する

店の仕事をします。店主自らが店先に立つことで、店の信用が上がります。
このコマンドでは商品の仕入れはおこなわれません。蔵に在庫がなければ、いくら働いても売上はありません。
産物を仕入れる→P67

日数の指定

「仕事をする」をクリックすると、日数を指定して、連続して仕事ができます。ただし、指定した日数の間は、他の行動はできません。

停止日の指定

日数指定の中の「停止日を設定」で、停止する日を設定しておくと、連続して働いていても、その日になると自動的に停止して、行動できるようになります。
火事や地震などの災害が起きたときにも自動的に停止します。
クリックするたびに、停止と通過が切り替わります。

人別帳

ゲームの登場人物の一覧を見るコマンドです。登場人物が、職業や肩書きで分類されてリストになっています。それぞれの職業、肩書きの内容については、「付録」を参照してください。
※このコマンドでは時間は経過しません。

人物の選択

各人物名をクリックすると、その人の年齢、職業などが分かります。幕臣・家老以外は、その人の性格を表すような台詞を一言喋ります。
商人の場合は更に、持っている蔵や船の数、在庫量などが分かります。

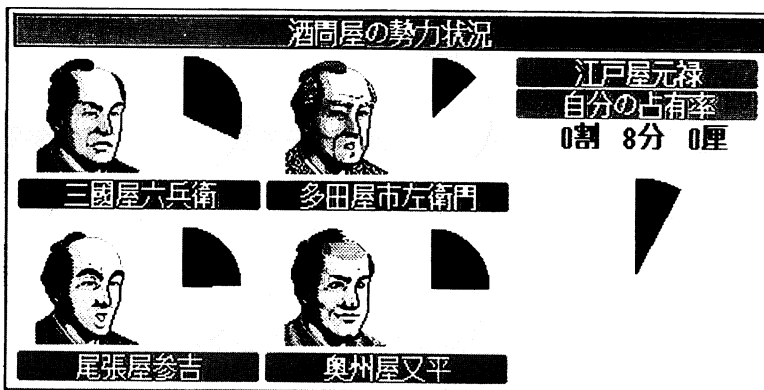
大福帳

全国の港の情報や、お店の経営状態を見ることができます。
※このコマンドでは時間は経過しません。

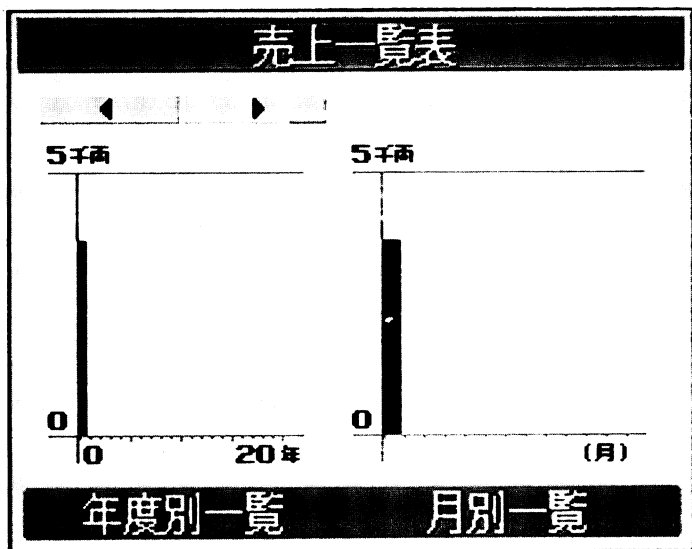
交易地図

全国の港のさまざまな情報を見ることができます。
交易地図→P61

売上勢力図

自分のお店と商売敵の販売勢力の比率を、円グラフで見ることができます。江戸全体の需要に対して、各問屋が供給している割合が、販売勢力です。
販売勢力が強いほど、そのお店が販売力（顧客）を持っていることになり、商品が大量に売れるようになります。

売上状況

自分のお店の総売上を、年度別と月別で分けて、棒グラフで見ることができます。

経費明細

その月の、お店の運営にかかる経費の明細です。
これらの経費は、毎月一日にその月の分が金蔵から引かれます。手当などは月初めにその月の分を払ってしまうわけですが、その後解雇しても帰ってきません。

今月の経費一覧表

科目	人数	小計
基礎経費	----	42両0分0朱
港　代	----	14両0分0朱
世話人雇用費	1人	22両0分0朱
大番頭雇用費	1人	5両2分0朱
番頭雇用費	1人	3両2分2朱
手代雇用費	2人	5両0分0朱
丁稚雇用費	1人	0両1分2朱
船頭雇用費	2人	76両0分0朱
経費総合計		168両2分0朱

経費明細は、以下のように分けられます。

●**基礎経費**
基礎経費は、お店の維持、管理、自分の生活費などの雑費です。最低でも毎月一定の額が必要で、蔵を増やしたり、結婚して家族が増えたりすると、額が増えていきます。
●**港代**
港代は、江戸の港の使用料です。船を持っていなければ一朱もかかりません。船一隻ごとに一定の額が増えていきます。船が一月ずっと出航していても、港代はかかります。(現代で言うならば、月極駐車場です)
●**雇用費**
雇用費は、雇っている人たちの、その月の手当(給金)だけの金額です。小遣いや、祝儀などは含まれません。
クリックすると、該当する人のリストが表示され、一人づつの手当が分かります。

在庫表

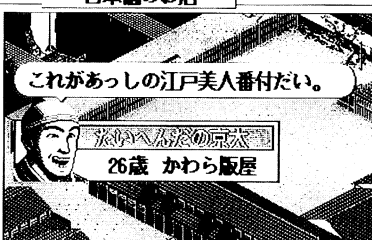
蔵にある商品のうちわけを見ることができます。
商品名をクリックすると、その商品の在庫状況が分かります。
在庫表→P77

出荷調整

商品の出荷量（売りに出す量）の調整をします。
出荷調整→P80

在庫破棄

蔵にある在庫を破棄（捨てる）します。
在庫の一覧が表示されるので、その中から捨てたい品目を選びます。量の指定はできないので、捨てるときはすべて捨てることになります。

蔵改めのときに、ご禁制の品が蔵にあり、それを見とがめられたら、奉行所に引き立てられてしまいます。事前に蔵改めの情報をつかんでいたら、このコマンドで捨てておくことができます。
また、特別大量に仕入れたい品があっても、他の在庫で蔵が埋まっているときなどに、蔵を空けるためにも利用できます。

大福帳

かわら版

かわら版を読みます。かわら版は、毎月五日に発売されます。奉公人を雇っていれば、自動的に購入されます。
かわら版には、江戸の長者番付や、よもやま話が書かれています。
見ることが出来るのは、毎月の最新のかわら版だけです。

借金一覧

借金のリストです。
誰からいくらの元金を借りたのかが分かります。通常画面の借金は、利子を含めた返済額ですが、ここでは元金だけを表示します。
借金をする→P101

寄港願い一覧

寄港願いのリストです。
現在寄港願いをしている港の、名前と所轄の一覧が表示されます。また、それぞれの進捗状況（許可が下りる可能性）のめやすが分かります。
帰港の許可を願う→P46

商品価格表

すべての商品（産物）の１日ごとの価格変動を、棒グラフで表します。現在の売値と標準価格の比較、堺での仕入値と江戸の売値の比較等が分かります。
グラフの見方は、以下の通りです。

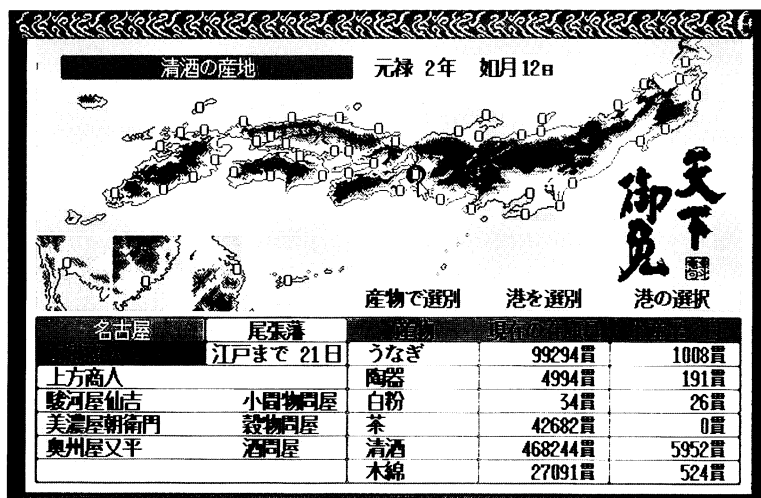
●グラフの横線
その商品の標準価格を意味します。棒グラフの頂上がこの線を上回っていれば、その商品の相場が上がっていることになります。下回っている場合は、相場が下がっていることになります。
●黒い棒グラフ
江戸の価格（売値）が堺の価格（仕入値）を上回っていることを意味します。
江戸の価格から堺の価格を引いて、相殺された分は無色の部分になり、上回っている分が黒い部分になります。
黒い部分が長いほど、利益が大きいことになります。

●赤い棒グラフ
堺の価格（仕入値）が江戸の価格（売値）を上回っていることを意味します。
堺の価格から江戸の価格を引いて、相殺された分は無色の部分になり、上回っている分が赤い部分になります。
この状態で販売しても、赤字になってしまい、利益は得られません。赤い部分が長いほど、損失が大きいことになります。

富くじを見る

富くじを買った場合に現れます。持っている富くじの一覧が表示されます。

交易地図

全国の港のさまざまな情報を見ることができます。
このコマンドを選ぶと、画面が変わり、日本地図が表示されます。地図の上に小さな４角が描かれている部分が、港の場所です。
交易地図画面の見方と操作は、以下のようになっています。

港の選別

地図の左上に、産物別や所属別などの、現在の港の選別が表示されています。その選別に当てはまる港の４角には、色が付いています。
港の選別は、地図の右下の「産物で選別」・「港を選別」で、おこないます。

産物で選別

その産物を扱っている港を選別します。
まず、自分の店で扱う産物（材木問屋なら材木）と、その他の産物のどちらかを選びます。
次に、選んだ産物の中の品目を選ぶと、選別が完了し、地図の上でその品目を扱っている港に色が付きます。

港を選別

その港の所属（種類）で選別します。
選んだ種類の港に、地図の上で色が付きます。ここでは港は以下のように分けられています。

■現在の寄港地
現在、自分の船が寄港できる港のことです。

■幕府直轄地
幕府が管理している港です。寄港の許可を得るには、勘定奉行に寄港願いをします。

帰港の許可を願う→P46

■上方商人寄港地
上方（大阪方面）の商人が寄港している港です。上方商人が仕入れた産物は、堺の港に集まりますから、堺で仕入れることができます。
ただし、堺で仕入れる場合は、産地で直接仕入れる場合より、かなり割高になります。

■江戸商人寄港地
江戸商人が寄港している港です。

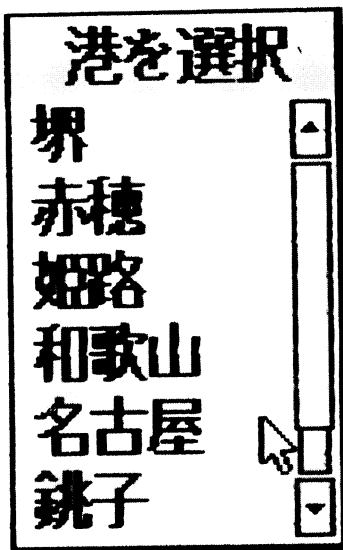
■処女港
誰も寄港していない港です。

■抜け荷寄港地
抜け荷（売買を禁じられている産物）を扱っている港です。この港には、華橋（中国の商人）と、西洋（ヨーロッパ）の商人が寄港しています。
幕府の直轄地ですが、外国の港なので、鎖国をしている日本の商人は、寄港の許可が得られません。船頭に頼んで、こっそりと仕入れに行くことになります。

港へ行く→P87

港の選択

地図の中の四角をクリックすると、丸いマークが付いて、その港の情報が画面下に表示されます。

地図の右下の「港の選択」をクリックすると、現在選別されている港の一覧が開くので、そこから選ぶこともできます。

画面左下の情報

画面左下には以下の情報が表示されます。

●選ばれている（丸いマークが付いている）港の名前と所轄（幕府の直轄地か、各藩の管理か）
●江戸までの船の片道日数（千石船での日数です。高速船なら、約半分と考えてください）
●その港に寄港できる商人

　一つの港に寄港できる江戸商人は、4人までです。(上方商人は含まないので、上方商人を入れると5人です）すでに寄港している商人が4人いる港の場合、新しい商人は、その中と誰かと入れ替わりで、寄港許可を得ることができます。
　一度寄港の許可を得た港でも、他の商人にとって代わられる可能性がありますから、勘定奉行と藩家老への挨拶は、欠かさないことが大切です。
　堺と江戸は、すべての江戸商人が寄港できます。(江戸は本拠地なので、寄港とは意味が違いますが、許可無しでいられるということです)

画面右下の情報

ひもの	195500貫	400貫
味噌	179670貫	1474貫
醤油	134720貫	960貫
酢	134950貫	480貫
清酒	104500貫	1250貫

画面右下には選ばれている港（その地方）で生産されている産物の一覧が表示されます。
一覧には、現在の港の在庫量と、一日の生産量が表示されます。産物名をクリックすると、その産物の全国の在庫量と生産量に対して、その港が占める割合が、円グラフで表示されます。

交易地図

産物には、それぞれ季節ごとの生産量というものがあります。
穀物や海産物などは収穫、漁獲の時季が決まっていますし、薬や染物なども採れる季節は限られます。逆に油などは季節にほとんど影響されません。
生産のない時季に大量に仕入れられて、在庫が無くなってしまうと、その港（土地）では次の生産期まで在庫切れになってしまいます。
自分の仕入先の生産量を上げるために、その藩への寄付も大切です。

産物を仕入れる

お店の商品である産物を仕入れるには、船を造り、船頭を雇って、仕入れに出さなければなりません。

船を造る→P98　人を雇用→P95

船を造って船頭を雇ったら、「人を呼ぶ」で、船頭を呼んで、「船を出港させる」を選びます。寄港できる港が複数ある場合は、リストが開きますから、目的の港をクリックします。

目的地を選ぶと、場面が船着き場に変わって、出港設定ウィンドウが開きます。購入資金と購入目的の産物を指定して、必要なら行きに積んでいく産物の設定をし、出港をクリックすると、船が目的の港に向かって出港します。

出港させた後は、目的の港に着くと船頭が自動的に仕入れをして、江戸に帰ってきます。
船が無事帰ってくると、仕入れた産物が店の蔵に在庫されます。

出港設定ウィンドウの内容と操作は、以下のようになっています。

船の種類

出港させる船が千石船か高速船かを表示します。

産物を仕入れる

目的地と日数

船を向かわせる港の名前と、そこまでの航海にかかる日数を表示します。片道の日数ですから、出港させてから帰ってくるまでの日数は、表示の約2倍になります。

目的産物

何を中心に購入するかの設定です。クリックするとリストが開き、その中から選択します。

リストの内容は、以下のようになっています。

■各産物名
その港で仕入れることが出来る産物名が並んでいますので、目的の産物を選びます。
購入する産物を設定した場合、船頭はその産物を最優先に仕入れてきます。
預けた購入資金の大半を、指定した産物の購入に使いますが、船頭の判断で、指定した以外の産物もついでに仕入れてきます。
仕入先の在庫不足や、その港に権限のある家老や奉行の圧力などで、あまり仕入れられないこともあります。

自分のお店で直接売れない（卸せない）産物を購入した場合は、その産物を扱う問屋に買い取ってもらうことになります。
売却する→P100

■無指定

特に購入する産物を指定せずに、船頭の判断に任せます。船頭は、自分のお店で扱っている産物を優先的に仕入れてきます。

通常は、船頭の判断に任せておけば困らないでしょう。

■無購入

何も購入しません。何もせずに行って帰ってくるだけでは無意味ですが、荷物（蔵の在庫）を積んで出発し、相手の港で売ってくるために役立ちます。

堺での仕入れ

堺の港では、堺で生産される産物以外に、上方商人が全国から仕入れてきた産物を仕入れることが出来ます。日本中のすべての産物は、堺で手に入ると言っていいでしょう。
港を選別→P62

ただし、堺での仕入れは、上方商人の利益分が上乗せされているため、産地で直接仕入れるよりも、仕入値は高くなります。

堺では仕入れられる産物が多すぎるので、購入品リストは、以下のようになっています。

■自分の扱う産物

自分のお店が扱う産物を購入します。クリックするとリストが開き、その中から更にどの品目を購入するか選びます。

■その他の産物

自分のお店では扱わない産物を購入します。クリックするとリストが開き、産物・品目の順に、購入するものを選びます。

■無指定

■無購入

購入資金

船頭に持たせる購入資金の設定です。

船頭は、ここで渡した額の範囲内で、産物を仕入れてきます。

ただし、実際の仕入値は船頭にしか分かりませんから、渡した金のいくらかは、船頭がごまかして自分のものにしているかもしれません。

最大で一万両まで持たせることができます。ただし、金蔵のお金が少ないときは、金蔵の半分までが最高額になります。

例：金蔵に一万二千両しかなかったら、船頭に持たせられるのは六千両までです。
クリックすると数値設定ウィンドウが開いて、金額を設定できます。

搭載品設定

行き（往路）に積んでいく産物の設定です。
積んだ産物は、仕入先の港で船頭が売りさばいてきます。
いくらで売れるかは相手先の状況と船頭の交渉力次第です。相手先の土地にはない産物なら、高く売れるでしょう。ただし、あまり大量に運んでいっていも、安く買いたたかれてしまいます。
堺にはあらゆる産物がありますから、売りに行っても損をするでしょう。

売って得たお金は、仕入れ資金の足しにされます。仕入れを無購入にしておけば、売れたお金がそのまま返ってきます。

積載量表示

その船が運べる荷物の量を表します。

■最大積載量
船の最大積載量です。この値まで荷物を積むことが出来ます。高速船の最大積載量は、千石船の約半分です。
■残り積載量
船の残り積載量です。行きに荷物を積んで相手の港で売る場合に、最大積載量から積んだ荷物の分を引いた値が表示されます。
何も積まないで出発するなら、当然最大積載量と同じです。

在庫表

現在の蔵の在庫状態を表示します。何を仕入れたらよいかの参考になります。
在庫表→P77

中止

出港を中止します。マウス右ボタンでも同じです。

産物を仕入れる

出港

設定した内容で出港させます。

目的の港に大量に在庫があっても、勘定奉行や藩家老に嫌われていると、港に圧力がかけられて、自分はあまり仕入れられないこともあります。
寄港の許可をもらったからといって、疎遠にしていると、知らないところで損をさせられることになります。
特に堺は日本中の商人が出入りしているので、産物の奪い合いは熾烈なものがあります。

商品の販売

蔵に在庫された産物は､商品として販売することで売上になります。
基本的に、商品は時間が経てば自動的に売れていきます。毎日の売れる量は、販売勢力で決まります。　江戸全体の需要は決まっていますから、販売勢力が強いほど、売れる量が増えて、売上が大きくなっていきます。
販売勢力を強くするためには、店の知名度を上げることや、常に在庫を切らさないように仕入れていくことが大切です。
販売勢力図→P54

産物の仕入先を増やす

堺以外の港に寄港するには、管理者に許可をもらわなければなりません。

「出かける」で、幕府直轄地の場合は勘定奉行、各藩管理地の場合はその藩の江戸家老の屋敷に出かけて、港の寄港許可を申請します。

出かける→P82

はじめのうちは、全く相手にしてもらえませんが、何度も手土産を持って挨拶に行くうちに、相手と親密になり、申請を受けて審議してもらえるようになります。

ただし、審議するとの約束だけなので、それだけでは許可はもらえません。許可を得るためには、更に手土産を持って、何度も挨拶に来なければなりません。

寄り合い

２月に一度、偶数月の十五日に、自分を含めて、同じ商品を扱っている問屋の店主が集まって、寄り合いを開きます。
寄り合いでは、情報交換や、商売上の協定などについて話し合われます。（現代風に言うと、談合のことです。ただし、元禄時代では罪には問われません。）
商人のうちの誰かが提案をしてきますから、それに賛成するかどうかを決めることになります。賛成した内容が出荷調整なら、自動的に設定されます。
賄賂を送る場合は、その後自分で賄賂を持っていかなければなりません。

寄り合いで決定した出荷調整の協定を無視して、儲けを独り占めしたような場合は、かなりの恨みを買うことになるでしょう。
誰かに賄賂を送ると決まったときに、自分だけ賄賂を送らなければ、その相手の自分に対する印象が悪くなります。逆に賄賂を寄り合いで決まった額より多く渡せば、他の商人よりも印象が良くなります。

寄り合いの中止

欠席者が二人以上いた場合は、寄り合いは開かれません。欠席者が一人の場合は、そのまま寄り合いが開かれます。

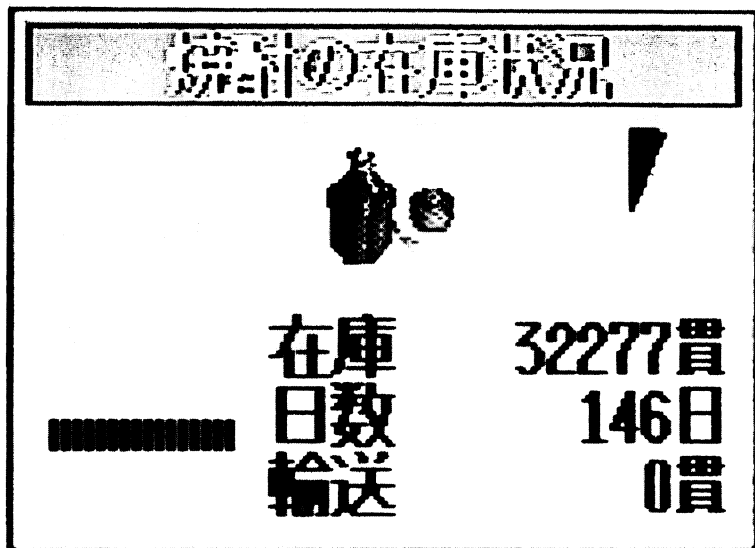
寄り合い

自分一人だけ出席しなければ、他の４人で寄り合いが開かれますから、自分だけ仲間外れのようなことになってしまいます。

寄り合いを大番頭に委任する

寄り合いは大番頭に委任することが出来ます。
委任する場合は、「報告必要」にして、結果を報告させることが望ましいでしょう。
大番頭に仕事を委任する。→P90

在庫表

「大福帳」の中の、「在庫表」で、蔵にある商品のうちわけを見ることができます。
商品名をクリックすると、その商品の在庫状況が分かります。

在庫表

在庫状況の見方

在庫状況の表示は、以下のようになっています。

■**棒グラフ**

その商品の１日ごとの価格変動を、棒グラフで表します。現在の売値と標準価格の比較、堺での仕入値と江戸の売値の比較等が分かります。

グラフの見方は、以下の通りです。

●**グラフの横線**

その商品の標準価格を意味します。棒グラフの頂上がこの線を上回っていれば、その商品の相場が上がっていることになります。下回っている場合は、相場が下がっていることになります。

●**黒い棒グラフ**

江戸の価格（売値）が堺の価格（仕入値）を上回っていることを意味します。

江戸の価格から堺の価格を引いて、相殺された分は無色の部分になり、上回っている分が黒い部分になります。黒い部分が長いほど、利益が大きいことになります。

●**赤い棒グラフ**

堺の価格（仕入値）が江戸の価格（売値）を上回っていることを意味します。

堺の価格から江戸の価格を引いて、相殺された分は無色の部分にな

り、上回っている分が赤い部分になります。
この状態で販売しても、赤字になってしまい、利益は得られません。赤い部分が長いほど、損失が大きいことになります。

産物を堺からではなく、産地から直接仕入れているなら、ほとんどの場合、仕入値（価格）は堺より安くなります。この場合、グラフから利益は見えてきませんが、江戸の相場からだいたい想像はつくでしょう。

■円グラフ
現在の江戸の問屋にある全ての在庫量に対して、自分の店の在庫が占める割合です。この割合が低ければ、他の問屋が大量に在庫を持っていることになります。
割合が圧倒的に高ければ、その商品の江戸への供給は、自分が握っているようなものです。

■在庫
現在蔵にある在庫量です。

■日数
現在の顧客（販売勢力）に対して通常に出荷した場合に、何日分の在庫があるかを表します。

■輸送
船頭が仕入れて、江戸に向かって輸送中の量です。

出荷調整

商品の出荷量（売りに出す量）の調整をします。
寄り合いで決めた出荷量から変更するときなどに、このコマンドを使用します。また、公儀御用達を受けて在庫を蓄えなければならないときなどにも活用できます。
このコマンドをクリックすると、扱っている商品の一覧と、在庫量が表示されます。ここで各商品ごとに、出荷の割合と、日数を設定できます。

出荷量の設定

出荷量は、出荷調整をしていないときは、「通常」と表示されます。クリックするとリストが開き、以下の中から選ぶことができます。

●五割
出荷量を、通常の五割（半分）にします。
●二割
出荷量を、通常の二割（五分の一）にします。
●停止
出荷を停止して、販売をしません。

出荷調整をやめたいときは、もう一度クリックして、リストの「通常」を選びます。

日数の設定

設定した出荷調整を、何日続けるかの設定です。
出荷調整をしていないときは「－－」と表示されます。クリックすると、数値設定ウィンドウが開き、日数を設定できます。

出かける

自分がどこかに出かけるためのコマンドです。
このコマンドを実行すると、ゲーム内での時間が経過します。出かけ先に行って帰ってくると、一日が経ちます。
出かけた先の帰り道で、人と会うことがあります。そこでちょっとしたドラマがおこることもあります。
旅に出た場合は、その旅の行程分の日にちが経過します。
出かけ先には、以下のものがあります。

幕府重臣の屋敷

江戸幕府の重臣（重要な役職に就いている役人）のところへ行きます。
行き先によって目的は変わりますが、基本的に、人脈を強めて、自分に有利な取りはからいをしてもらうためのご挨拶です。
各重臣の役職の内容については、「付録」を参照してください。
出かける前に、以下の行動がとれます。

■考え直す
出かけるのを取り消します。
■手土産を決める
相手に持っていく、手みやげを選びます。江戸の一般的なお菓子ですが、その本質は、菓子箱の底に入れておくお金「袖の下」にあります。お金の入っていない手土産は、意味がないのと同じです。
手土産を選ぶと、数値設定ウィンドウが開いて、菓子箱の底に入れておく金額を決められます。
■手土産を確認する
手みやげを決めた後に登場します。クリックすると、手みやげの仕組みが分かります。

■お店を出る

その行き先に出かけます。クリックすると、相手の屋敷に場面が変わって、「屋敷での行動」になります。

始めて訪問するとき、世話人が相手と交友があったりすれば、紹介状を書いてもらえます。

諸藩江戸屋敷

諸藩の中でも、直接管理している港を持っている藩の、江戸屋敷に出かけます。

その藩の江戸家老に会って、港の寄港許可を得るための挨拶が、主な目的です。

出かける前に、以下の行動がとれます。それぞれの内容は、「幕府重臣の屋敷」の場合と同じです。

■考え直す
■手土産を決める
■手土産を確認する
■お店を出る

出かける

屋敷での行動

屋敷に着くと、場面が変わり、訪問相手が登場します。ここでは、以下の行動をとることができます。

■話を聞く
相手と親密になってくると現れます。相手の相談事にのります。

■紹介状を渡す
世話人に紹介状を書いてもらったときだけ現れます。
紹介状を渡すことで、多少相手の信用が得られます。

■手みやげを渡す
手土産を持ってきたときだけ現れます。
手土産は一度薦めたぐらいでは受け取ってくれません。断られてもしつこく何度も薦めていると、そのうち受け取ってもらえます。相手と親密になるほど、簡単に受け取ってもらえるようになります。
手土産の底に忍ばせたお金は、相手個人のものとなり、主にその人の権力争いの資金に使われます。

■寄付を申し出る
幕府（または藩）に寄付をします。
寄付したお金は、港の整備や、産物の生産向上に使われます。場合によっては、新たな産物が生まれるかも知れません。
ただし、相手の人格にもよりますが、寄付したお金のうちの何割かは、相手個人が着服（自分のものに）してしまいます。これも賄賂（手土産に入れた金）と同じように使われます。
寄付を申し出ると、数値設定ウィンドウが開いて、寄付の金額を決

められます。

■屋敷をでる

屋敷を出て自分のお店に帰ってきます。帰ってくると一日が経ちます。

■寄港の許可を願う

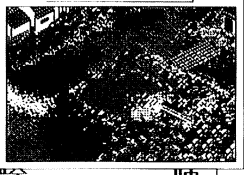
相手が勘定奉行か諸藩家老の場合だけ現れます。港の寄港許可を願います。

産物の仕入先を増やす→P74

遊び場所

小遣いを持って遊びに行きます。それぞれの行き先には出かけるのに最低必要な額がありますから、それだけの隠金がなければ出かけられません。

遊びについて来たがる者もいますので、連れていってあげてもいいでしょう。お供を連れていった場合は、その分のお金も払ってあげることになります。

博打を打つ→P121
吉原で遊ぶ→P117

旅に出る

江戸を出て、長期の旅行に出かけます。旅行中は普段の行動はおこなえません。
旅の途中、江戸で何か事件が起きたら、店からの使いが来て、急いで引き返すこともあります。

港へ行く

江戸の港に出向きます。港に船頭がいるときは、ここで船頭に、抜け荷の買い付けを命ずることができます。断る船頭には、特別に小遣いをあげると良いでしょう。

出港に関する操作は、通常の産物の仕入れと同じです。
産物を仕入れる→P67

抜け荷の買い付けは、船頭と自分以外には誰にも知られぬうちにおこなわれます。無事に仕入れがすんで、店の蔵に在庫された時点で、始めて店の人間が知ることになります。
抜け荷は以下の2種類に分けることができます。

■通常の産物
日本でも仕入れることができて、普通に売れるものです。ただし、日本よりも遥かに安く、大量に仕入れることができます。
仕入れに成功して蔵に入ってしまえば、他の在庫との区別はなくなります。

■ご禁制の品
阿片や絹など、幕府によって、売買そのものを禁じられている産物です。蔵にあるのが見つかったら、罪になります。
これらのご禁制の品は、世話人を介して、やくざに売ることになります。
ご禁制の品の売却→P100

出かける

■妾の家

妾を囲っている場合に現れます。妾の家に行きます。
妾の家では以下の行動がとれます。

●お小遣いをあげる

毎月の手当とは別に、小遣いをあげます。数値設定ウィンドウが開き、金額を指定できます。

●手当を上げる

妾には、毎月自分の小遣いから手当（養い費）を払います。ここでその金額を上げることが出来ます。
数値設定ウィンドウが開き、金額を指定できます。
手当は自動的に毎月１日に隠金から引かれます。

●妻にする

妾を正妻にします。すでに正妻がいるときは、女房と離縁してからになります。

●捨てる

妾を捨てます。（奉公人で言うなら、解雇に当てはまります）

●泊まる

妾の家に泊まります。数値設定ウィンドウが開き、日数を指定できます。

人を呼ぶ

雇用している人たちを呼んで、何かを指示します。それぞれの役柄については、「付録」を参照してください。
読んだ相手に対して、以下の行動をとれます。
※このコマンドでは時間は経過しません。

お小遣いをあげる

奉公人の場合だけ現れます。
毎月の手当とは別に、小遣いをあげます。小遣いは店の金蔵からではなく、隠金（自分の財布）から出します。クリックすると数値設定ウィンドウが開き、金額を設定できます。
雇った人たちに慕われるには、自分も一緒に働くより、たとえ遊び回っていても、ときどき小遣いをあげる方が、有効です。

旅に行かせる

湯治（温泉で療養）や、お参りに行かせます。日頃の働きをねぎらう、といった意味あいです。
旅に行っている間は、その人がいないとできないコマンドはおこなえません。

給金を上げる

その人の毎月の給金（手当）を値上げします。小遣いと違って、仕事に対する正当な評価として扱われます。
給金を下げることはできません。

解雇する

その人を解雇（やめさせる）します。奉公人の場合、解雇したらもう一度雇うことはできませんから、慎重におこなう必要があります。
解雇するときに慰労金（現代でいうなら退職金ですが、法律があるわけではありません）を払うかどうかの選択があります。慰労金を払わないと、その人の恨みを買うかも知れません。

昇格させる

手代を番頭に、番頭を大番頭に昇格させます。丁稚は18歳になると自動的に手代になります。

船を出港させる

船頭に対して指示できます。船で産物を仕入れに行かせます。
産物を仕入れる→P67

大番頭に仕事を委任する

船を修理させる

船頭に対して指示できます。乗っている船を修理させます。

■離縁する

相手が正妻の場合だけ現れます。離縁して家から追い出します。

大番頭には、自分の仕事を任せることができます。

それぞれの仕事内容ごとに、報告の必要不要が設定できます。報告必要にすると、何かあるたびに大番頭が報告するので、状況がつかめます。店の経営は全く気にしないというのなら、すべて大番頭に委任して報告不要にすれば、自分は博打場で遊んでいるだけでも、ゲームは進んでいきます。

ただし、大番頭の能力が低ければ、経営は悪化していくでしょう。

また、大番頭が病気で倒れている間は、自分で仕事をしなければなりません。

注：仕事の委任は最後に「決定」をクリックしないと設定されないので、決定をクリックして終了します。

任せる仕事の内容は、以下のように分かれています。

■お店の管理

蔵の増設等を任せます。

■船の建造

新たに船を造ったり、修理したりをすべて任せます。店の規模が大きくなれば、船も増やしていきます。

■船頭の管理

船頭の雇用を任せます。

船頭の管理を任せると、産物の仕入れも任せたことになります。必要に応じて、産物を仕入れていきます。

■世話人の管理

世話人の雇用を任せます。

■用心棒の管理

用心棒の雇用を任せます。大番頭はある程度お店が大きくなるまで用心棒を雇わないので、自分で連れ歩きたい用心棒を先に雇ってから、委任するのもいいでしょう。

■奉公人の管理

丁稚、手代の雇用や昇格、昇給を任せます。昇格や昇給は能力よりも大番頭の好き嫌いで決まることが多いようです。

■冠婚葬祭金額

祝い金や見舞金、ご祝儀などの支払いを任せます。適切な額を払いますが、大盤振舞することはないので、それほど評判は良くなりません。

■金の移動

隠金の管理と、借金を任せます。これを任せると、大番頭はお店の経営が苦しくなると、毎月の隠金の金額が減らしたり、隠金から金蔵にお金を戻したりします。

この項目はどちらかといえば、大番頭に任せない方がいいでしょう。

■袖の下

手土産に入れるお金（袖の下）の金額を任せます。

■産物売買

他の商人との産物の売買を任せます。

■寄り合い

寄り合いを任せます。これを任せると、大番頭が自分の代わりに寄り合いに出席します。

寄り合い→P75

大番頭に任せられない仕事

以下のものは、大番頭に任せた気になってしまいがちですが、任せることはできないので、忘れずに自分でおこなわなければなりません。

●小遣いをあげる
●旅に行かせる
●寄港の許可を願う
●抜け荷の仕入れと売却

からくり

操作方法や、画面表示の設定、セーブ・ロードなど、ゲームシステムに関するコマンドです。
※このコマンドでは時間は経過しません。

しかけ変更

ゲームシステムの設定です。ゲームの内容自体には影響しません。ユーザーがプレイしやすいように表示や入力方法を変える機能です。
しかけ変更→P103

名前を変更

自分の名前を付け替えます。
各種名称の変更→P107

屋号を変更

屋号（自分の名字＝店の名前）を付け替えます。
各種名称の変更→P107

船名を変更

船の名前を付け替えます。
各種名称の変更→P107

家紋を変更

家紋（家の紋章＝店のマーク）を描き換えます。
家紋を変更→P110

■時間の変更

ゲームスピードの設定です。せりふの表示される時間と、日にちの流れる早さを設定できます。
下向きの三角マークをクリックすると、スピードが速くなります。上向きの三角マークで遅くなります。
※赤い目盛りが少ないほど、早くなります。

記録する

ユーザーディスクにゲーム途中のデータをセーブします。
１枚のユーザーディスクに１つのデータをセーブできます。セーブをすると、その前にセーブされていたデータは上書きされて消えてしまいます。

読み込む

ユーザーディスクからゲーム途中のデータをロードします。

ディスク作成

ゲームデータをセーブするための、ユーザーディスクを作成します。ユーザーディスクのために、新たに購入するか、内容を消去しても構わないフロッピーディスクを用意してください。
パッケージに添付の「USER　DISK　MASTER」の内容を、用意したフロッピーディスクにコピーします。
※USER　DISK　MASTERはそのままコピーできますので、あらかじめ、MS－DOSやNOTEメニューでディスクコピーしておいても構いません。
注：USER　DISK　MASTERには、直接セーブしないでください。USER　DISK　MASTERはライトプロテクトをして（購入時のまま）使用してください。

人生をやり直す

ゲームを初めからやり直します。現在のプレイ状況は終了してしまうので、注意が必要です。

終了する

ゲームを終了します。セーブはされませんので、続きをプレイしたい場合は、「記録する」をおこなってから終了してください。

人を雇用

お店を運営していくために必要な人たちを雇うコマンドです。
職業ごとにリストが分けられています。各職業についての説明は、「付録」を参照してください。
人名をクリックすると、以下のコマンドがおこなえます。
※相手によって、出てくるコマンドに違いがあります。

■雇用する
その人を雇用します。手当の希望がある人は、「欲しいお手当を聞く」をおこなってから雇用します。
■雇用しない
その人を雇用しません。クリックすると、人のリストに戻ります。
■世間の評判を聞く
その人の世間の評判を調べます。
■欲しいお手当を聞く
その人が希望する、毎月のお手当（給金）を聞きます。雇ったら、毎月この額がこの人に自動的に支払われます。
■腕前を聞く
用心棒は、雇う前にその人の腕前を見ることができます。クリックすると、用心棒が試し切りをします。

■名前の由来を聞く
名前に通り名（あだ名のようなもの）がついている人には、その名前の由来を聞くことができます。

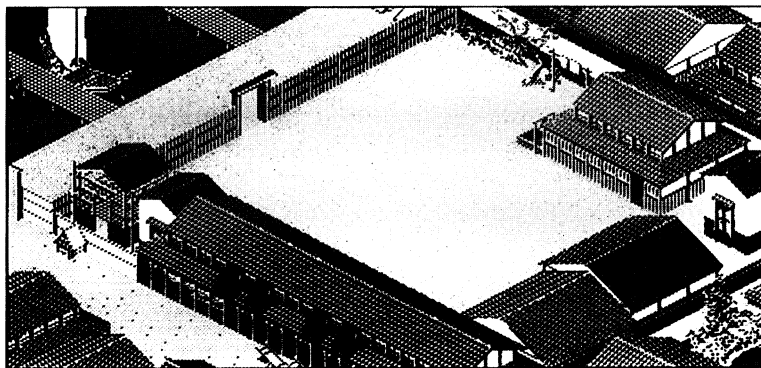
人を解雇

雇っている人を解雇（やめさせる）します。奉公人の場合、解雇したらもう一度雇うことはできませんから、慎重におこなう必要があります。

解雇するときに慰労金（現代でいうなら退職金ですが、法律があるわけではありません）を払うかどうかの選択があります。慰労金を払わないと、その人の恨みを買うかも知れません。

購入する

お店を運営していくために必要なものを購入するコマンドです。
注：産物の仕入れは、購入でおこなうのでありません。「人を呼ぶ」で
船頭を呼んで、港を出港させて、仕入れに行かせます。
産物を仕入れる→P67

購入の内容は、以下のように分かれています。

蔵を建てる

産物を在庫する蔵を新しく建てます。ゲームスタート時には、蔵は
１つです。
販売勢力が強くなってくれば、つねに大量の在庫が必要になってき
ます。そうした場合には蔵を増設して、最大在庫量を増やしておくと
良いでしょう。
蔵の増設の必要性は、扱う産物によっても違ってきます。材木のよ
うに大きい産物を扱う問屋は、すぐに蔵が埋まってしまうでしょうし、
小間物問屋などの小さくて単価の高い産物を扱う問屋は、少ない蔵で
もそれほど在庫に困らないでしょう。
蔵ができるまで時間がかかりますから、急に必要になってからでは
遅いかも知れません。

購入する

船を造る

産物を仕入れに行くための、貿易船を造ります。出来ている船を買うのではなく、船大工にお金を払って造らせます。当然、完成するまでに時間がかかります。
船には以下の２種類があります。扱う産物によって、適している方を使用すると良いでしょう。

■千石船
大型の貿易船です。
一度に大量の輸送をおこなうのに向いています。
■高速船
小型で速度の速い貿易船です。
最大積載量は千石船の約半分、速度は千石船の約２倍（千石船の約半分の日数で往復）です。
あまり大量には扱わない産物や、急ぎの輸送に向いています。

産物を購入する

自分とは別の産物を扱っている問屋が、自分が扱える産物を持っている場合、それを買い取ることができます。
例：自分が材木問屋で、酒問屋が杉材を持っていた場合、そこから杉材を買うことができます。

買いたい産物を選ぶと、世話人が、在庫を抱えている商人を捜してきます。産地から仕入れるより高くつく場合が多いですが、利益が出ないほどではありません。どうしても急ぎで在庫が必要で、仕入れに行っている時間がないときなどに活用すると良いでしょう。
こういった産物は、相手から売りに来ることもあります。

庭を造る

お店の敷地に立派な庭園を造ります。あまり深い意味はありませんが、一流の商人なら店構えにも気を配りたいものです。

かわら版を買う

　毎月五日の、かわら版の発売日にだけ現れます。かわら版を買います。代金は１部１朱です。お店に大番頭がいれば、自動的に大番頭がかわら版を買っておきます。
かわら版を見る→P49

富くじを買う

　毎月十日の、富くじの発売日にだけ現れます。富くじを買います。
富くじ→P114

売却する

売却の内容は、以下のようになっています。

産物の売却

自分のお店で商品として扱っていない種類の産物を、その産物を扱う問屋に売り払います。売りたい産物を選ぶと、世話人が買い取ってくれる問屋を捜してきます。

ご禁制の品の売却

抜け荷で仕入れたご禁制の品を売りさばきます。売りたい産物を選ぶと、世話人が買い取ってくれるやくざを捜してきます。
世話人が善良な人で、やくざとのつながりがないと、なかなか買い取り相手が見つかりません。

船の売却

いらなくなった船を売却します。高性能な新型船が後から出てきたりはしませんし、船に資産税がかかるわけでもありませんから（港の使用料は必要ですが)、よほど金に困らない限り船を売る必要はないでしょう。
船は使っているうちに老朽化して壊れやすくなるので、沈没しそうで使えない船を処分するにはいいでしょう。

金の移動

金蔵と隠金の間の金の移動や、借金をおこなうコマンドです。
金の移動は、以下のように分かれています。
※このコマンドでは時間は経過しません。

毎月の隠金の金額

毎月１日に、金蔵から隠金にお金を移します。ここでその額を設定します。
クリックすると、数値設定ウィンドウが開いて、金額を設定できます。
隠金は自分の小遣いなので、多ければ多いほど派手に遊ぶことが出来ます。隠金がいくらあっても罪にはなりません。ただし、あまり多くすると、店の人間の反感をかってしまいます。
反感を押さえるには、隠金を減らす方法もありますが、店の人間に小遣いをあげる方が有効です。

隠金を金蔵に戻す

隠金に蓄えたお金を、金蔵に戻します。
盗賊に入られたとき、盗賊は金蔵からお金を持っていきますが、隠金には気が付きませんので、隠金は無事そのまま残ります。
隠金は、いざというときの蓄えとしての意味もあるのです。

借金をする

他の商人から借金をします。貸してくれる相手がいなければ、借金はできません。貸してくれる相手がいるかは、お店の信用と、世話人の人脈次第です。
借金したい金額を自分で決めることは出来ません。相手が貸してくれる額に納得するかどうかで決まります。
複数の相手から借金することもできます。

金の移動

借金の返済

借金の返済は、借りるときに相手が言うように、１年後に倍額で返済します。

借金した日から１年後に、借りた相手が借金の取り立てに、お店に来ます。ここでの対応は、以下のようになっています。

■全額返済する

利子も含めた全額を返済します。メイン画面の「借金覧」に表示されている額（相手が一人の場合）を、金蔵から支払います。

■もう一年お願いする

返済を１年待ってもらいます。この場合、翌年の返済額は利子が付いて、更に２倍になります。

例：最初に借りた額が1000両だった場合、翌年の返済額は2000両、もう１年待ってもらうと、その翌年の返済額は4000両になります。
あまり何年も待たしていると、相手が怒って、奉行所に訴えてしまいます。奉行所でどのような裁きがされるかは、奉行との親密の度合いにかかっています。

■利子の分だけ返済する

利子の分だけ返済して、残りの額はもう１年待ってもらいます。

例：最初に借りた額が1000両で、翌年は１年待ってもらって総返済額が4000両になっていた場合、ここで返済する利子は前の年に付いた2000両です。残りの2000両には更に利子が付いて、翌年の総返済額は4000両になります。

しかけ変更

「からくり」の中の「しかけ変更」で、ゲームシステムの設定ができます。ゲームの内容自体には影響しません。ユーザーがプレイしやすいように表示や入力方法を変える機能です。
しかけ変更には以下のものがあります。

からくりの窓設定する

通常の窓口で入力する
金は両分朱で表示する
年号で年を表示する
月を名称で表示する
せりふを印字器に出力しない
毎月の経営状態を出力しない
色は天然色

決定

しかけ変更

ウィンドウ入力

　コマンドの表示方法の設定です。以下の2種類があり、クリックするたびに切り替わります。

■通常の窓口で入力する

　ゲームを始めたときの初期状態です。ウィンドウの中からコマンドを選びます。

■簡易型短縮窓口で入力する

　基本のコマンドをアイコン化して、画面右下に並べます。アイコンをクリックするとそのコマンドが呼び出されて、ウィンドウが開きます。コマンドの階層が少なくなるので、馴れてくると操作が楽になります。

金の表示

お金の表示単位の設定です。以下の２種類があり、クリックするたびに切り替わります。

■**金は両分朱で表示する**

ゲームを始めたときの初期状態です。両分朱の単位で表示します。

１両＝４分＝16朱となり、朱と分は４で繰り上がり、両は10で繰り上がります。正しい表記ですが、馴れないうちは混乱するかも知れません。

■**金は朱のみで表示する**

最小単位の朱だけで表示します。単純に10で繰り上がるので最初は見やすいですが、桁が大きくなるので、だんだん分かりにくくなるかも知れません。

借金	108800朱
隠金	51200朱
金蔵	33932朱

年表示

年の表示方法の設定です。以下の２種類があり、クリックするたびに切り替わります。

■**年号で年を表示する**

ゲームを始めたときの初期状態です。年を元禄歴で表示します。

なじみが薄いので分かりにくいかも知れませんが、ゲームをプレイする上で、現在の年を意識する必要はあまりありません。気にしなくても大丈夫でしょう。

■**西暦で年を表示する**

西暦で表示します。現在の一般的な暦なので分かりやすいですが、ゲームをプレイする上であまり意識する必要はありません。

しかけ変更

月表示

月の表示方法の設定です。以下の２種類があり、クリックするたびに切り替わります。

■月を名称で表示する

ゲームを始めたときの初期状態です。月を雅語の名称で表示します。ただし、暦は太陽暦（現在と同じ）なので、呼び方を変えているだけと考えてください。

■月を数字で表示する

数字で表示します。現在の一般的な表記なので分かりやすいでしょう。雰囲気の問題なので、プレイするのに馴染める方を選ぶと良いでしょう。

台詞の出力

プリンター出力の設定です。以下の２種類があり、クリックするたびに切り替わります。

■台詞を印字機に出力しない

ゲームを始めたときの初期状態です。プリンタ出力をおこないません。

■台詞を印字機に出力する

ゲーム中に画面に表示される台詞を、そのままプリンターにも打ち出します。読み飛ばしてしまった台詞なども、これで確認できます。

ゲーム起動時のプリンタの選択で、「使用しない」を選んだ場合は、機能しません。

毎月の経営状態の出力

プリンター出力の設定です。以下の２種類があり、クリックするたびに切り替わります。

■経営状態を印字機に出力しない

ゲームを始めたときの初期状態です。プリンタ出力をおこないません。

■経営状態を印字機に出力する

毎月の売上や経費、隠金の使い道などをプリンターに出力します。

ゲーム起動時のプリンタの選択で、「使用しない」を選んだ場合は、機能しません。

色の設定

使用するモニターに合わせた色の設定です。ゲーム起動時に選択しますが、間違えた場合にはここで設定し直すことが出来ます。

以下の２種類があり、クリックするたびに切り替わります。

●色は天然色

※アナログカラーのことです。

●色は白黒８階調

各種名称の変更

「からくり」の中で、自分の名前や屋号を変更することが出来ます。以下のものがあります。

名前を変更

自分の名前を付け替えます。ゲームを始めると、最初から自分の名前が付いていますが、ここでその名前を付け替えることができます。
名前は何度でも変えることができます。
クリックすると、文字入力ウィンドウが開き、新しい名前を入力できます。

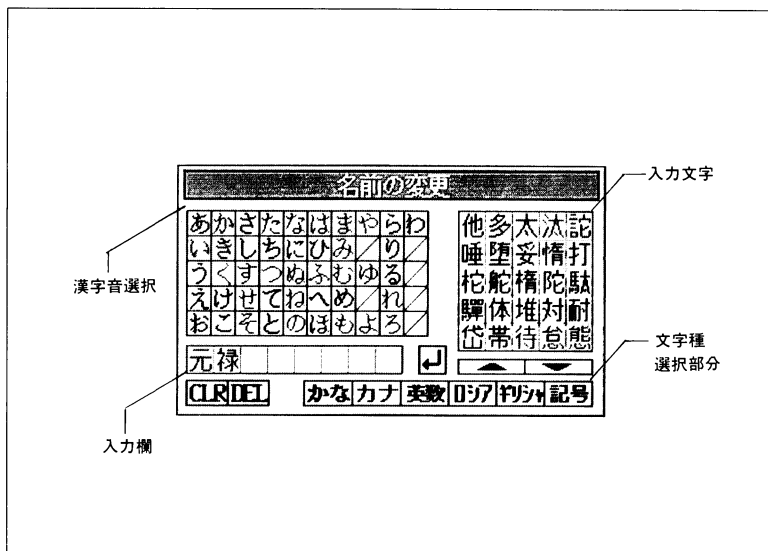
屋号を変更

屋号（自分の名字＝店の名前）を付け替えます。ゲームを始めると、最初から屋号が付いていますが、ここでその屋号を付け替えることができます。
ただし、屋号を変えることは商売上大きな問題なので、変えるならゲームを始めてすぐに変た方が良いでしょう。
クリックすると、文字入力ウィンドウが開き、新しい屋号を入力できます。

船名を変更

船の名前を付け替えます。船の名前は、造った船大工が勝手に付けますが、ここでその船名を換えることができます。
船のリストから名前を変えたい船を選ぶと、文字入力ウィンドウが開いて、名前を付け替えられます。

文字入力ウィンドウの使い方

文字入力ウィンドウは、以下のような構成になっています。

■**漢字音選択**
クリックすると、音読みの漢字が表示されます。

■**入力文字**
クリックした文字が入力されます。

■**CLR**
全文字取り消しです。

■**DEL**
一文字取り消しです

■**入力欄**
クリックした場所に文字が入力されます。

■
決定です。

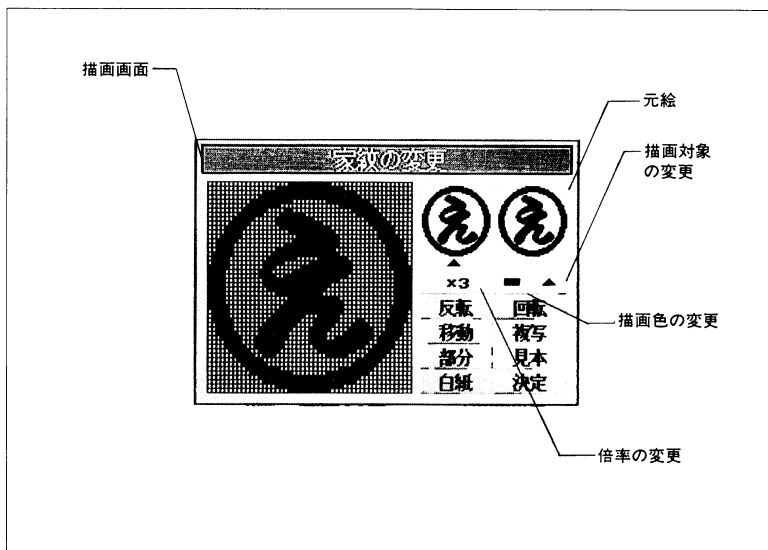
■**文字種選択部分**
入力できる文字の種類がクリックした種類に変わります。

文字を入力するには、まず左下の「CLR」をクリックすると、元に書いてあった文字がクリアされます。
左側の「漢字音選択」の中の文字をクリックすると、右側の「入力文字」に、音読みでその文字から始まる漢字が表示されます。上下の三角形をクリックすると、同じ文字から始まる漢字が25文字づつ表示

されます。
　目的の漢字が見つかったら、その漢字をクリックすると、左下の「入力欄」にその漢字が入力されます。
　漢字以外を入力する場合は、「文字種選択」をクリックすると、それに対応した文字が「入力文字」に表示されますから、漢字と同じように、その中から目的の文字を探してクリックすると、左下の「入力欄」にその文字が入力されます。
　一文字だけ変更したい場合は、「入力欄」の中の、消したい文字をクリックして、「DEL」をクリックすると、目的の文字を消すことができます。

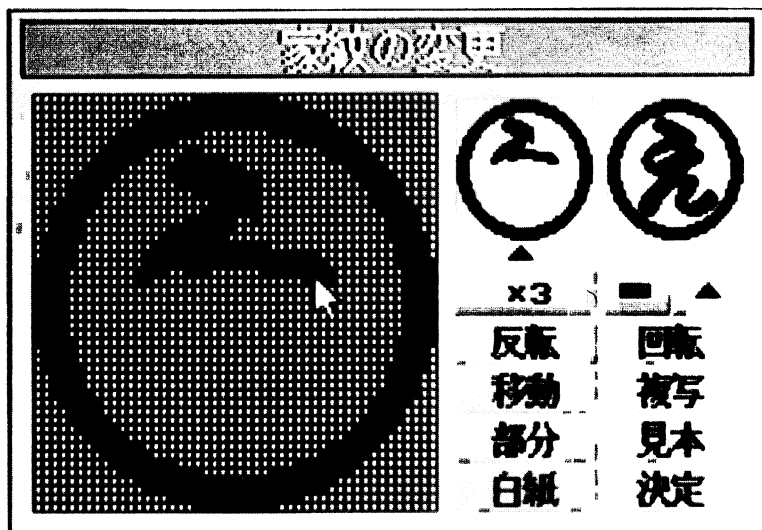
　目的の文字が入力できたら、　（左に折れた矢印）をクリックすると、ウィンドウが閉じて、文字の入力が終了します。

家紋を変更

「からくり」の中の「家紋を変更」で、家紋（家の紋章＝店のマーク）を描き換えることが出来ます。ゲームを始めると、最初から家紋が付いていますが、ここでその家紋を書き換えることができます。
ただし、家紋を変えることは商売上大きな問題なので、変えるならゲームを始めてすぐに変えた方が良いでしょう。
クリックすると、家紋エディタが開き、新しい家紋を書くことができます。
家紋エディタは、マウスを使って画面上で家紋の絵を描くことができる機能です。
エディタの画面構成と操作方法は、以下のようになっています。

■元絵
同時に２枚表示され、下に３角マークがついている方が描画対象になります。
■描画画面
元絵の描画対象を拡大して、マス目（ドット）に区切って表示します。この中で描画をおこないます。

絵の描き方

描画画面の中のマス目をクリックすると、そこに点が描かれます。クリックしたままカーソルを動かすと、線が引けます。

描画画面に絵を描くと、描画対象の元絵にも同じ絵が描かれます。

■描画色の変更

描画色（クリックすると画面に塗られる色）を変更します。描画色は白と黒の２色で、クリックするたびに切り替わります。

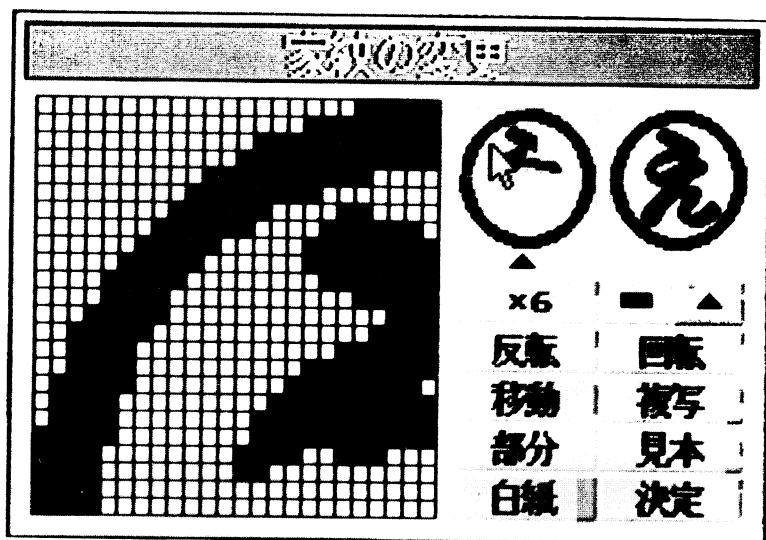
■描画対象の変更

２枚の元絵のどちらを描画対象にするかの設定です。クリックするたびに元絵の下の３角マークが移動して､描画対象が切り替わります。描画対象になっている方は、描画画面に拡大して表示されます。

■倍率の変更

描画画面の倍率を変更します。倍率は、全体を一度に表示する×３（１倍）と、４分の１を表示する×６（２倍）があり、クリックするたびに切り替わります。

×６のときは､元絵の方にカーソルを運ぶと､四角いワクが出ます。そこでクリックすると、その部分が描画画面に表示されます。

家紋を変更

■反転

　絵の向きと色を変えます。以下の反転方法があります。

●上下反転

　絵を縦に裏返してして、上下逆にします。

●左右反転

　絵を横に裏返して、左右逆にします。

●色反転

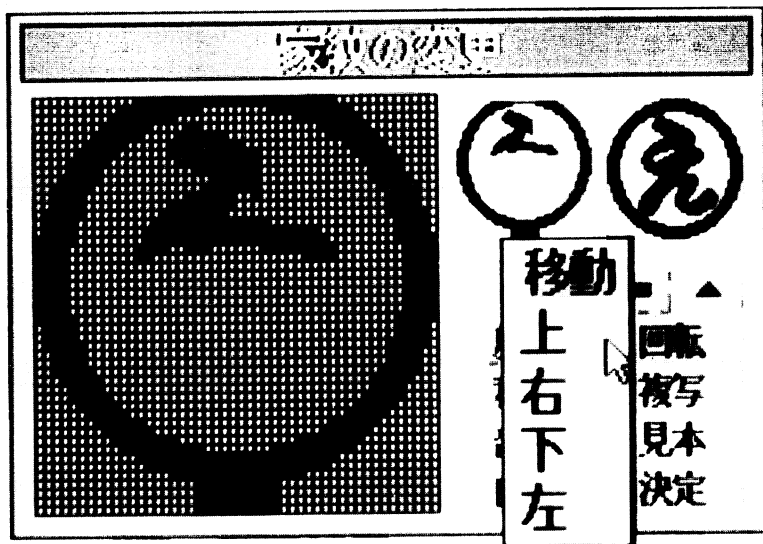
　白い部分を黒、黒い部分を白に変えます。

■回転

　絵を横に90度づつ回転します。回転する方向は左右を指定できます。

■移動

　絵を一マス移動します。移動する方向は上下左右を指定できます。移動した場合、移動方向と逆方向の縁の１マス部分は、移動前の絵(色)がそのまま残っています。

※後ろだけ引きずったような感じです。

■**複写**

２枚の元絵同士で複写をします。複写元と複写先の指定は、「左から右へ」「右から左へ」で指定できます。

複写先のそれまでの絵は消えてしまいますから、注意が必要です。

■**部品**

円や四角などの、家紋に使いやすい図形が８種類用意されています。クリックすると描画対象の元絵に複写されます。

■**見本**

完成された家紋の元絵が８種類用意されています。クリックすると描画対象の元絵に複写されます。

■**白紙作成**

描画対象の元絵を消して、白紙の状態にします。最初から描きたいときに使用します。

■**決定**

クリックすると、描画対象になっている元絵（描画画面に表示されている絵）を新しい家紋として決定します。

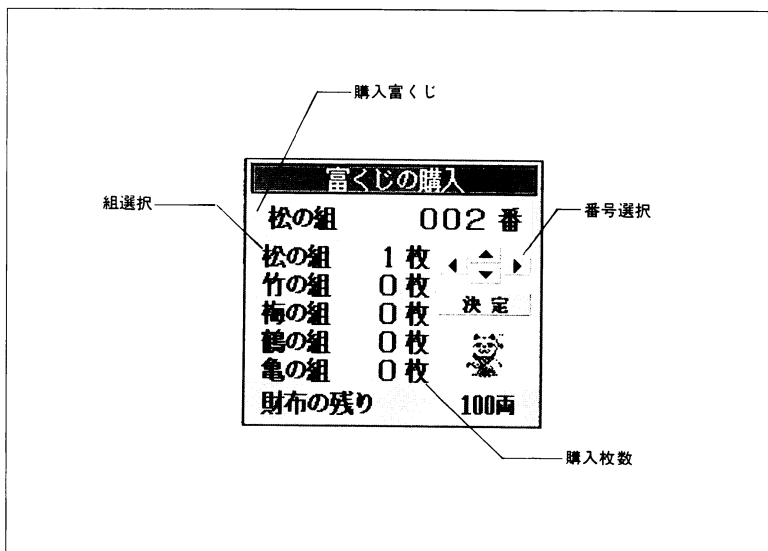
家紋エディタが終了して、メイン画面の家紋が描き換えられます。

富くじ

毎月十日に、富くじが発売されます。
富くじは、自分の財布（隠金）からお金を出して買います。もしくじが当たれば、そのお金は自分の隠金になります。
富くじは、松、竹、梅、鶴、亀の5種類の組と、1から600までの番号の組み合わせになっています。全部で3000枚になります。この中から、自分の好みの組番号の富くじを選んで購入します。

富くじの購入方法

富くじの発売日（毎月十日）に、「購入する」の中に、「富くじを買う」のコマンドが現れます。クリックすると、富くじの購入ウィンドウが開きます。
組選択と番号選択で、買いたい富くじを選んで決定すると、その富くじが購入できます。

ウィンドウの内容と操作方法は、以下のようになっています。

■購入富くじ
現在選ばれている組番号の富くじが表示されます。決定をクリックすると、この富くじが購入されます。
■財布の残り
財布の残り金額です。
■組選択
購入する組を設定します。クリックした組が購入対象になります。
■番号選択
購入する番号を設定します。上下の三角は数字の変更です。左右の

三角は位（桁）の変更です。クリックして番号を変更します。購入したくじの番号は飛ばされます。

■購入枚数

その組の富くじを買った枚数が表示されます。

■決定

選んでいる（購入富くじに表示されている）組番号の富くじを買います。決定すると、その富くじが購入されて、次の番号のくじが表示されます。

富くじの抽選発表

富くじは、発売された月の25日（発売から15日後）に抽選がおこなわれて、当たりくじが発表されます。

自分の買ったくじが当たったら、賞金が小遣いとして、隠金に足されます。

結婚する

いくつかの条件を満たすと、結婚することができます。

※条件については明確に説明しません。だいたい現在の結婚条件と似たようなものだと思えばよいでしょう。

結婚相手は、世話人に紹介してもらいます。世話人を呼んで「嫁の世話」のコマンドがあった場合、クリックすると候補の娘のリストが出ます。

その中から相手を選び、相手とその親が自分を気に入れば、めでたく祝言をあげて、女房にすることができます。もちろん、相手に断られる場合もあります。

結婚した女房を養うための生活費は、金蔵から出ていきます。子供が産まれた場合も同じです。

※経費明細の中の、基礎経費に含まれます。

妾を囲っている場合、妾を正妻にすることもできます。

花魁を身請けする→P118

■子供が産まれる

子供が産まれたら、名前を付けることが出来ます。

子どもが男の子だったなら、成長すると丁稚になります。手代まで成長したら、番頭や大番頭に昇格させることもできます。年頃になれば、嫁を取ることもできます。

子どもが女の子だったなら、年頃になると結婚の申し込みが来ます。申し込みを受けると、支度金を受け取って、娘を嫁に出すことになります。

吉原で遊ぶ

遊びに出かける場所の中に、吉原の遊郭があります。遊郭では花魁を相手に遊女遊びができます。

遊郭へ行くと、まず木戸賃（遊郭に入るためのお金）を一人一両払います。
お供を連れているなら、その分も払います。遊郭に入った後にお供と別れますが、そこで一人に四両の小遣いを渡すことになります。

遊郭に入ったら、相手の花魁を選びます。人気の高い花魁ほど代金は高くなります。

花魁は気位が高いので、金があっても嫌いな相手には会わないこともあります。現代のそれとは違って、遊郭は単なる商売ではなく、交際費の高くつく恋愛の場でもあるのです。

遊郭に泊まる

遊郭での遊びは日帰りもできますが、小遣いがあれば宿泊することもできます。宿泊する場合、数値設定ウィンドウが開いて、日数を指定できます。
宿泊費は花魁の格に関係なく、一泊六両です。

花魁を身請けする

気に入った花魁がいれば、お金を払って花魁を身請けする（自分の元に引き取る）ことができます。
身請け金はかなり高く、すべて隠金から出されるので、隠金が大量に必要です。また、お金があっても、何度も通って花魁との情が深くなっていなければ、断られてしまいます。
身請け金は、人気のある花魁ほど高くなります。

身請けした花魁は、正妻か妾のどちらかになります。正妻と妾はそれぞれ一人づつなので、すでにいる場合は離縁することになります。

■正妻にした場合
身請けした花魁を正妻にしたなら、世話人の紹介で結婚した場合と同じように、自分の女房になります。正妻を養うための生活費は、金蔵から出ていきます。
※経費明細の中の、基礎経費に含まれます。

■妾にした場合

●妾にした場合

身請けした花魁を妾にした場合、妾には自分の小遣い（隠金）から毎月の手当（養い費）を出すことになります。最初は月十両ですが、妾の家に出かけた時に、金額を上げることができます。

妾が手当の額に満足していなかったり、隠金が無くて払えなくなると、妾が逃げてしまうこともあります。

※妾の手当は、毎月一日に隠金から自動的に引かれます。

商売敵を暗殺する

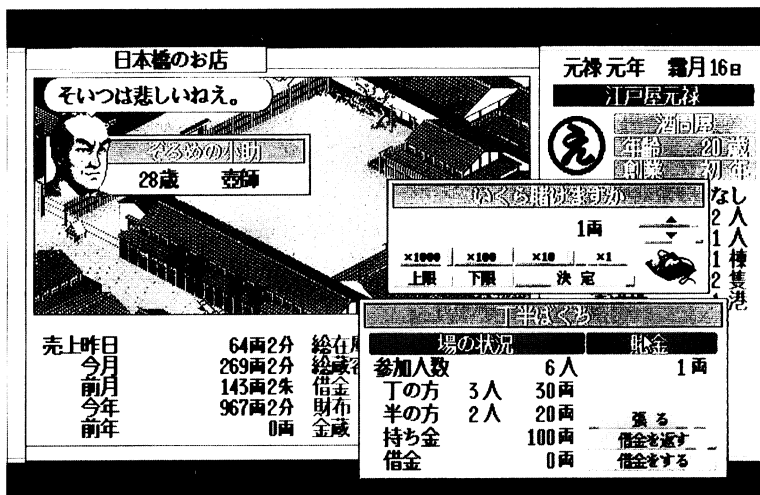
どうしても厄介な商売敵がいるようなときは、殺し屋を雇って暗殺することができます。
暗殺は用心棒におこなわせます。隠金を2000両以上持っているときに、雇っている用心棒を呼ぶと、「暗殺依頼する」のコマンドが現れます。

暗殺の依頼を用心棒が引き受けたら、暗殺する商人を選びます。暗殺の仕事料を隠金から渡すと、用心棒は自分の用心棒をやめて、暗殺の準備を備えます。
それから１～２週間後に、用心棒は暗殺を実行します。

暗殺の成功

暗殺が成功すると、暗殺された商人の店は代替わりがおこりますから、それまでの販売勢力を大きく減らします。うまくいけば自分の勢力を強めることができます。
暗殺が成功すると、用心棒は２～３年江戸から姿を消します。

暗殺の失敗

暗殺が失敗して用心棒が捕らえられると、自分が依頼したことがばれて、奉行所に引き立てられて裁きを受けることになります。
どのような裁きが下されるかは、奉行との親しさによって変わってきます。おとがめなし（無罪）ということもあるかも知れません。
ただし、用心棒はまず死刑になってしまいます。

博打を打つ

遊びに行く場所の中に、博打場があります。博打場では、丁半博打ができます。
丁半博打とは、壺の中にさいころを二つ入れて振り、出た目の合計が丁（偶数）か、半（奇数）かを予想する賭けです。
当たった場合は賭金の倍額が払い戻され、はずれると掛け金を取られます。

丁半博打の遊び方

壺師が壺を振ったら、「張る」をクリックして、丁と半のどちらに賭けるかを選びます。参加者が全員張り終わったら、壺が上げられて、結果が出ます。
気が向かなければ、その回は参加しないこともできます。

借金をする

遊びに出かけるときに持っていけるのは百両までなので、派手に賭けるとすぐ無くなってしまうかも知れません。博打ですってしまって賭金が足りなくなったときなど、その場でやくざから借金することができます。

借金を返す

借りていた借金を返します。いつまでも借金を返さないと、お店の方に取り立てに来られることもあります。

丁半博打は、壺師がいかさまをする場合があります。自分では気付けないので、さんざんに負けてしまうこともあります。
そこで腕の立つ用心棒をお供に連れていくと、いかさまを暴いてくれるかもしれません。

島送りになる

奉行所に引き立てられて裁きを受けたときに、罪が重いと、島送りの刑にされることがあります。
島に送られている間は、普段の行動は何もできなくなります。時間を進めることと、からくりのコマンドだけがおこなえます。
島送りになっている間は、大番頭が店の運営を代わりにおこないます。（大番頭に委任のコマンドで、すべて委任した状態になります）
大番頭がいないと、店の商売は止まってしまいます。
島には１００両まで小遣いを持っていくことができます。島で出会った人たちにたかられることもありますが、刑期をよく考えて、上手に使うことが大切です。

刑期の短縮

島送りの最中に改元（元号が変わること）や、将軍の交代などがあると、恩赦で刑期が短くなることがあります。
島の役人に袖の下を握らせて、刑期を短くしてもらうこともできます。

刑期の終了

島送りの刑期が終わると、江戸に帰ってこれます。以前と同じように行動できますが、店の信用は下がっているでしょう。

病気にかかる

年を取って身体が弱ってくると、病気にかかることがあります。病気にかかっている間は、自宅で療養することになるので、出かけることはできません。

店の仕事は大番頭に委任することになります。大番頭がいない場合は、ここで誰かを大番頭にして、委任します。

1st Printing April, 1994

〒261　千葉市美浜区高洲3－23－2住友生命ビル7F
TEL043－279－9392